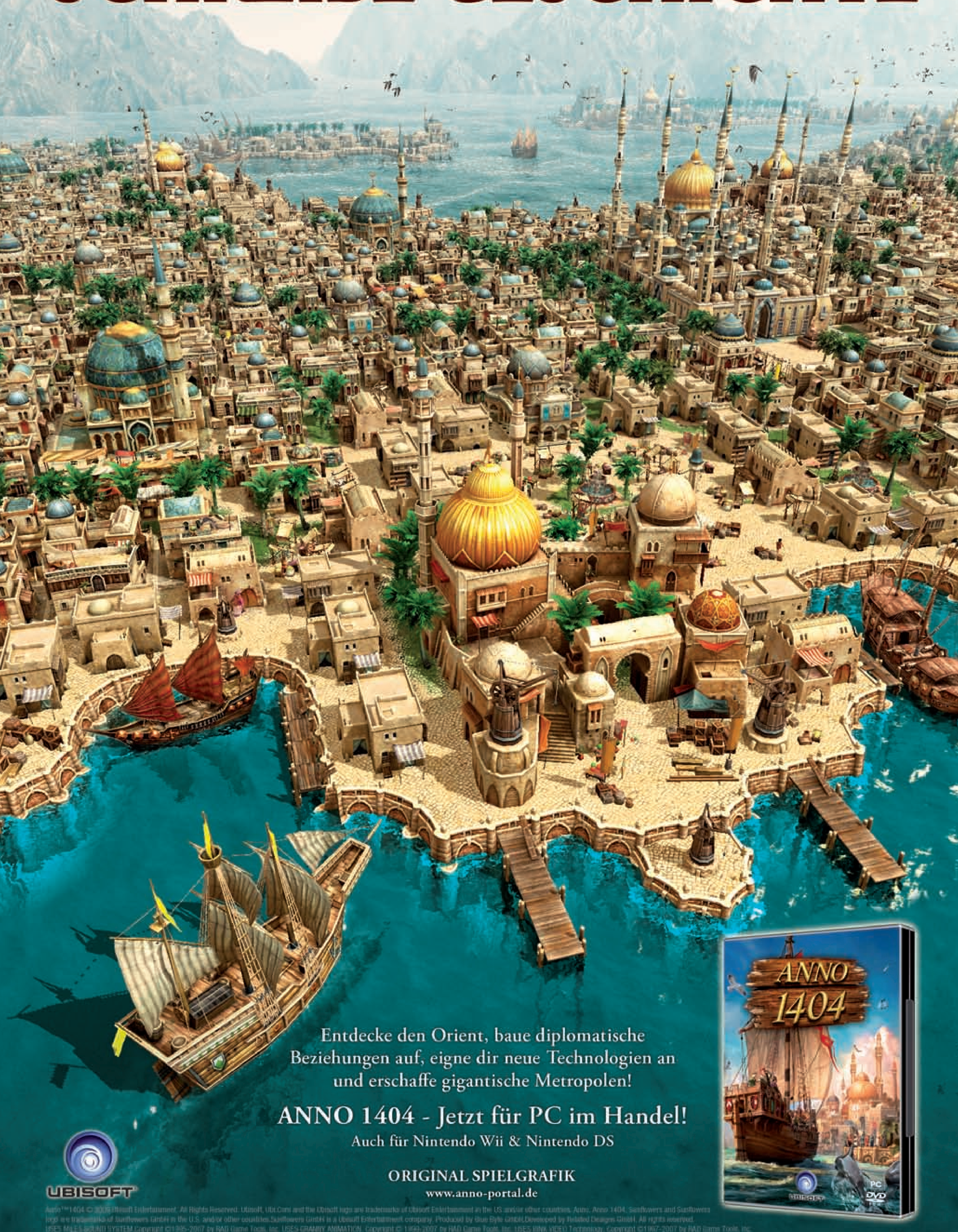


PC Games
Wissen, was gespielt wird
09/2009
Titelthema: RAGE • Vorschau: Dragon Age • Max Payne 3 • FIFA 10 • Test: Divinity 2 • Battlefield Heroes
Heft im Heft: Alles zur deutschen Spielemesse!
GAMESCOM GUIDE
MIT VOLLVERSION AUF DVD
RED FACTION 2
Brachialer Ego-Shooter
Mehr Infos auf Seite 6!
VIDEOS Divinity 2 • Left 4 Dead 2
Mafia 2 • Borderlands • Venetica
DEMOS Anno 1404
Tales of Monkey Island
MODS Arma 2 • Half-Life 2
Unreal Tournament 3 • Crysis
VON ID SOFTWARE
RAGE
Shooter mit Wahnsinns-Grafik
+ John Carmack im Interview!
BATTLEFIELD HEROES
Gratis: Multiplayer-Hit auf unserer Heft-DVD
+ CODE IM WERT VON €5,50
ENTHÜLLT
COMMAND & CONQUER 4
Strategie + Rollenspiel: So geht die Serie weiter!
TOP-VORSCHAU
DRAGON AGE
Alles zu den Bossen und den
Dungeons + so spielt es sich!
USK ab 16 freigegeben
09/09 | € 5,50
4 191278 205504 09
Österreich € 6,20; Schweiz sfr 11,00; Dänemark dkr 55,00;
Griechenland, Italien, Frankreich, Spanien, Portugal € 7,50;
Holland, Belgien, Luxemburg € 6,50


SCHREIBE GESCHICHTE
Entdecke den Orient, baue diplomatische
Beziehungen auf, eigne dir neue Technologien an
und erschaffe gigantische Metropolen!
ANNO 1404 - Jetzt für PC im Handel!
Auch für Nintendo Wii & Nintendo DS
ORIGINAL SPIELGRAFIK
www.anno-portal.de
UBISOFT
ANNO 1404

EDITORIAL



Petra Fröhlich, Chefredakteurin

PC Games bei John Carmack

FREITAG | 19. Juni 2009

„... und wenn du schon mal in Dallas bei id Software bist, guck doch gleich bei 3D Realms vorbei und frag' nach Duke Nukem Forever." Ein fantastischer Plan, mit einem winzigen Haken: Die Adresse, unter der 3D Realms in Telefonbüchern und im Internet gelistet ist, stimmt längst nicht mehr – das Studio hat schon vor vielen Jahren eine neue Bleibe bezogen, wie Fotos von Umzugskartons und leeren Räumen auf der Website belegen. Demzufolge kann sich auch niemand, den PC-Games-Redakteur Robert Horn im Umkreis von zwei Meilen befragt, an Scott Miller, George Broussard & Co. erinnern. Eigentlicher Anlass ist ohnehin der Abstecher zu id Software inklusive einer seltenen Interview-Gelegenheit mit Programmierlegende John Carmack: In unserer RAGE-Titelgeschichte ab Seite 26 erfahren Sie alles über den Mega-Shooter der texanischen Spielefirma. Bei einem Rundgang erhaschte Robert sogar einen Blick in das Stockwerk, auf dem Doom 4 entwickelt wird.

DONNERSTAG | 16. Juli 2009

Über 60.000 Bürger haben bereits die Online-Petition „Gegen ein Verbot von Action-Computerspielen" signiert – ein sensationelles Ergebnis. Jetzt darf der Initiator der Petition sein Anliegen während einer zehnminütgen Anhörung persönlich vor dem Deutschen Bundestag vorbringen. Der Text wurde im Übrigen 1:1 übernommen von der PC-Games-Aktion „Ich wähle keine Spielekiller", die im Vorfeld der bayerischen Landtagswahl für Aufsehen sorgte. Noch bis zum 19. August haben Sie Zeit, die Anliegen des Schreibens zu unterstützen (www.bundestag.de, Menüpunkt „Petitionen"). Auf www.pcgames.de können Sie ein PDF mit einem vorformulierten Schreiben an Ihren persönlichen Bundestagskandidaten herunterladen oder sich ein Spielekiller-Gratis-Shirt bestellen (es fallen lediglich Versandkosten an).

FREITAG | 17. Juli 2009

Nur noch vier Wochen bis zur ersten Gamescom: Über 200.000 Spielefans werden in den Kölner Messehallen erwartet. Unser Service für Sie: Jeder PC Games liegt der Gamescom-Guide mit vielen praktischen Informationen bei. Unseren Stand, inklusive gemütlicher Lounge, finden Sie übrigens in Halle 7.1 (Stand B 031); für Abonnenten haben wir eine besondere Überraschung vorbereitet. Vor und während der gesamten Messe berichtet ein gutes Dutzend Redakteure auf www.pcgames.de (fast) rund um die Uhr direkt von der Gamescom.

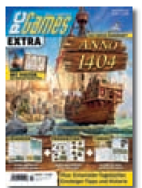
Viel Spaß mit der neuen Ausgabe wünscht Ihnen
Ihr PC-Games-Team

HELDEN DER ARBEIT

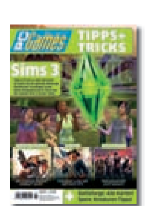


Jeden Monat geben viele Menschen ihr letztes Hemd, damit PC Games pünktlich erscheint. Hier stellen wir einige von ihnen vor.
Fast 400 Liter Bier, 500 Bratwürste und über 200 Steaks: Das ist nur ein kleiner Auszug aus der „Materialliste" des diesjährigen COMPUTEC-Sommerfests, das 170 Mitarbeiter auf dem Parkplatz vor dem Verlag anlockte – frei nach dem Motto: „Wer feste arbeitet, soll auch Feste feiern".

AKTUELL IM HANDEL



PC Games Sonderheft EXTRA: Anno 1404
Riesenerfolg: Über 100.000 Aufbaufans haben sich bereits für Anno 1404 entschieden. Falls Sie Tipps für Missionen und Szenarien benötigen, empfehlen wir das druckfrische Sonderheft aus der PC-Games-Redaktion – inklusive praktischem Produktionsketten-Poster.



PC Games Sonderheft „Tipps & Tricks"
Sims 3 steht im Mittelpunkt eines weiteren PC-Games-Sonderhefts, das seit Anfang Juli im Handel erhältlich ist: Tipps zu allen Karrieren, nützliche Kniffe für Wohnungsbau und -einrichtung und vieles mehr! Weitere Themen: Dawn of War 2, Empire: Total War, Left 4 Dead, Battleforge und Spore.

INHALT 09/09

VORSCHAU

Rage



Seite 26

id Software lüftete für uns das Geheimnis um sein neuestes Projekt namens **Rage**. John Carmacks Endzeit-Shooter strotzt nur so vor Ideen. id Software geht damit einen gehörigen Schritt weg von stumpfen Ballerorgien, lässt die Action aber keinesfalls zu kurz kommen. Wir sagen: Das wird was!



Seite 70

VORSCHAU

FIFA 10 vs. PES 2010

Das diesjährige Fußballderby zwischen Konami und Electronic Arts wird spannender denn je – beide Titel trumpfen mächtig auf.

Seite 86

TEST

Battlefield: Heroes

Die kostenlose Mehrspielerballerei überrascht: Quietschbunt, schnell und actionreich, so haben Sie die **Battlefield**-Reihe noch nie erlebt!

▶ = Titelstory

MAGAZIN ab Seite 9

VORSCHAU ab Seite 25

TEST ab Seite 78

HARDWARE ab Seite 109

SPECIAL ab Seite 124

SERVICE ab Seite 134



Als Vollversion auf DVD: Red Faction 2

Von: Alexander Bohnsack

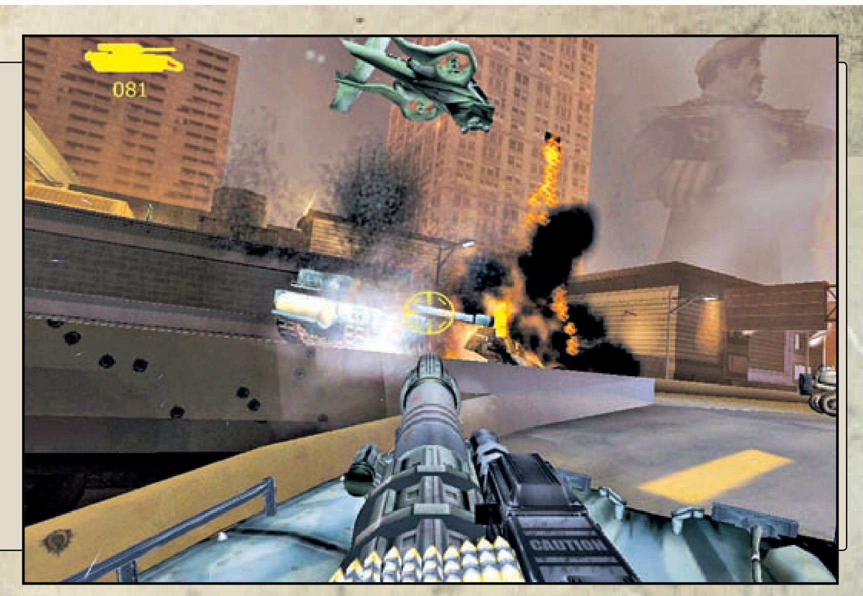
Jeden Monat bietet unsere DVD eine Perle der digitalen Unterhaltung für lau.

Systemvoraussetzungen: • Windows 2000/XP • Pentium III 500 MHz • 128 MB RAM • 64-MB-Grafikkarte • 1,1-GB-Festplattenspeicher

DIE STORY

Im 22. Jahrhundert geht es mit der Menschheit gewaltig bergab: Der skrupellose Diktator Victor Sopot verbreitet Angst und Schrecken unter der Erdbevölkerung.

Mittels einer vom Mars geklauten Technologie stellt der Bösewicht eine Armee von Supersoldaten auf und schlägt Aufstände brutal nieder. Es sieht so aus, als hätte sich die Erdbevölkerung mit ihrem Schicksal abgefunden. Doch die Red Faction, eine kleine, aber schlagkräftige Rebellentruppe, leistet weiterhin Widerstand. Sie übernehmen die Rolle des Widerstandskämpfers Alias, eines Sprengstoffexperten, der Hindernisse optisch ansprechend aus dem Weg räumt. Für Sie und Ihre fünf Kollegen gibt es nur ein Ziel: der Tyrannei von Sopot ein für alle Mal ein Ende zu bereiten. Dazu kämpfen Sie sich aus der Ego-Perspektive durch Heerscharen von Sopots Schergen und kommen so der Freiheit Level für Level näher.



DAS GAMEPLAY

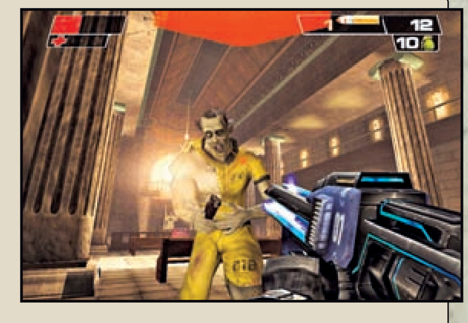
Red Faction 2 ist ein lupenreiner Ego-Shooter der alten Schule: Die Feinde tauchen nahezu im Sekundentakt auf.



Passagen, in denen Sie knobeln oder tüfteln müssen, gibt es nur selten. Die meiste Zeit flitzen Sie mit gedrückter Feuertaste durch die Gegend und erledigen alles, was Ihnen vor die Flinte kommt. Kompakt gehalten ist die Spielzeit. Versierte PC-Spieler haben den Ego-Shooter in maximal sechs Stunden durchgespielt. Aber „kurz" muss ja nicht immer „schlecht" bedeuten.

DIE GEGNER

Die KI der gegnerischen Soldaten markiert den Stand der damaligen Zeit: Ein Plus in Sachen Spielspaß.



Die künstliche Intelligenz der gegnerischen Soldaten ist spürbar. Eine Gefahr stellen die Feinde vor allem dann dar, wenn sie in Gruppen agieren. In taktischen Aktionen wie Deckung-Suchen oder Flankieren versuchen sich die Gegner hin und wieder. Doch meist suchen die Kontrahenten die direkte Konfrontation. Dabei rennen sie zu Dutzenden auf Ihre Stellung zu. Bei Ihren fünf digitalen Mitstreitern verhält sich das ähnlich: Die künstliche Intelligenz Ihrer Kampfgefährten fällt aber etwas höher aus als die der Computergegner.



DIE PHYSIK

Herzstück von Red Faction 2 ist die extra für dieses Spiel entwickelte Geo-Mod-Engine, dank der sich viele Objekte zerstören lassen.



Letzteres ist während des Abenteuers an vielen Stellen nicht nur möglich, sondern nötig. So müssen Sie sich des Öfteren den Weg freisprengen und beispielsweise eine Hauswand so lange mit dem Raketenwerfer bearbeiten, bis endlich ein neuer Eingang entsteht. Häufig kommt es durch eine Explosion zu einer imposanten Kettenreaktion, die die gesamte Umgebung in Schutt und Asche legt.



Als Vollversion auf DVD: Battlefield Heroes

Von: Christoph Schuster

PC Games lädt zum Shoppen ein: Wir schenken Ihnen Battlefield-Währung im Wert von € 5,50! Und so funktioniert's:

Systemvoraussetzungen: • Windows 2000/XP • Pentium 4/AMD GHz • 512 MB RAM (1 GB RAM unter Vista) • 1 GB Festplattenspeicher

1. EINLOGGEN | Erstellen Sie einen Account auf www.battlefieldheroes.com und loggen Sie sich ein.

2. EINLÖSEN | Wählen Sie im Menü den Punkt „Store" an und klicken Sie auf „Redeem Code".

3. WO IST DER CODE? | Auf der DVD-Hülle im Heft finden Sie den Code – siehe Markierung rechts!

4. EINGEBEN | Tippen Sie den Code von der Papphülle in die weiße Zeile und klicken Sie anschließend auf den schwarzen Button „Redeem Code".

5. BESTÄTIGEN | Im folgenden Fenster steht, was Ihnen der eingelöste Code gebracht hat. Bestätigen Sie mit einem Klick auf „Complete Redemption".

6. KOMPLETT | Wenn Sie alles richtig gemacht haben, erscheint das obige „Congratulations"-Fenster.

7. AB INS SPIEL | Starten Sie Heroes mit einem Klick auf den „Play Now!"-Knopf und loggen Sie sich mit einem Ihrer Helden ein.

8. LOS-SHOPPEN | Wählen Sie den Punkt „Store" und geben Sie Ihre neu gewonnenen Battlefunds aus – viel Vergnügen!

KAMPF DER GIGANTEN

Geld allein macht nicht glücklich. Das wissen wir. Deshalb haben wir uns für die kommenden Ausgaben etwas anderes überlegt, das wir Ihnen schenken möchten.

Der 5,50-Euro-Geschenkcode dieser Ausgabe stellte erst den Anfang dar. Während der kommenden Monate enthält jede PC Games weitere Geschenk-Codes für Battlefield Heroes. Mit diesen schalten Sie allerdings nicht etwa Bares frei, sondern die exklusive PC-Games-Heldenrüstung, die Sie rechter Hand sehen. Pro Ausgabe stellen wir Ihnen zwei neue Rüstungsteile zur Verfügung, um das achtteilige Set zu komplettieren.

Doch was hat der finstere Bursche auf der linken Seite damit zu tun? Parallel zur PC-Games-Aktion liegen auch unserem schwarzhumorigen Schwestermagazin PC ACTION Gutscheine bei. Das Prinzip funktioniert identisch, zwei Ausrüstungsteile gibt's pro Monat. Doch während das PC-Games-Set mit dem klangvollen Namen „Rippin Rocket" ausschließlich Anhänger der Royals-Fraktion tragen dürfen, statten unsere PC ACTION-Kollegen mit der Rüstung „Thor's Turbojet" deren Widersacher vom Nationals-Team aus. Wenn Sie sich nun spontan in die Rüstungen verliebt haben, schlagen Sie in den kommenden Monaten unbedingt zu. Denn die Pakete gibt es nicht im Heroes-Shop, sondern bis mindestens April 2010 deutschlandexklusiv nur bei uns. Da wir selbst leidenschaftliche Spieler sind und die Teambalance nicht gefährden wollen, funktionieren die Jetpacks übrigens nicht. Wär ja auch ein bisschen unfair, oder? Dafür sieht man damit aber verdammt cool aus.


SHAKES & FIDGET
The Game
Das Spiel zum Kultcomic!
FREE TO PLAY
DIE SCHÖNE… ODER DAS BIEST! Wähle zwischen acht Völkern und drei Klassen. Bastel einen individuellen Helden mit dem Visagen-Generator: Mehr als sieben Milliarden Charakterkopf-Kombinationen sind möglich.
KÄMPFEN UND LEVELN! Es ist eine gefährliche Spielwelt voller Monsterhäschen, Höllenbräute und anderer gewaltbereiter Erfahrungspunkte-Spender. Besteh spannende Abenteuer oder plätte Mitspieler in der Arena!
GUT GERÜSTET! Verprasse Deinen Lohn für neue Ausrüstung. In Shakes' Waffen-Großmarkt und Fidgets Zauberei-Discount-Paradies gibt es täglich neue Waren – vom echten Schwert bis zum falschen Schnurrbart.
Bonuscode:
pcgames
Hol' Dir einen exklusiven Spielvorteil auf bonus.sfgame.de
WWW.SFGAME.DE
Copyright 2009 Playa Games GmbH. Alle Rechte vorbehalten.
Powered by RTL2.de

09/09

MAGAZIN

TOP-THEMEN

REPORT
GAMESCOM


Seite 18

NEUSTART | Unter neuem Namen findet Deutschlands größte Spielemesse dieses Jahr in Köln statt. Wir sagen Ihnen, welche Spiele Sie sehen müssen und wo Sie unseren Stand finden.

MODS & MAPS
ARMA 2


Seite 126

SCHADENSBEGRENZUNG | Die Militär-Sim legte einen grandiosen Fehlstart hin. Trotzdem steht die Community treu zum Spiel. Wir zeigen die besten Mods!

MODS & MAPS
UNREAL TOURNAMENT 3 (DT.)


Seite 130

LANGLEBIG | Schon fast zwei Jahre ist der Mehrspieler-Shooter alt. Und doch erscheinen stets neue Mods für **Unreal Tournament 3 (dt.)**.

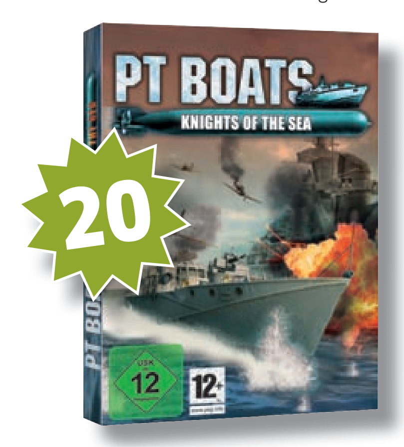


„Gratis, kostenlos, umsonst: Sieht so die Zukunft der Spiele aus?"

Tom Chilton ist nicht irgendwer, sondern einer der Chefdesigner von **World of Warcraft**. Und er kann sich vorstellen, dass Blizzard irgendwann mal ein kostenloses Online-Spiel entwickelt, das sich nicht über eine monatliche Abogebühr, sondern über „Micro transactions" finanziert: Für kleines Geld gibt es zum Beispiel mehr Komfort, ein (schnelles) Pferd oder nützliche Ausrüstung – **Runes of Magic** ist ein (extrem erfolgreiches) Beispiel dafür. EAs Trading-Card-Rollen-Strategiespiel **Battleforge** wurde erst vor Kurzem auf dieses Modell umgestellt, **Battlefield Heroes** (auf der Heft-DVD) ist von vornherein darauf ausgelegt. Das heiß erwartete **Aion** von NC Soft dürfte wohl das letzte große MMORPG auf Abobasis sein. Wer weiß, vielleicht zahlen wir keine 50 Euro für **Anno 1305**, **Diablo 3** oder **GTA 5**, sondern spielen diese Titel gratis und kaufen stattdessen Schiffchen, Heiltränke und Munition per Paypal, Lastschrift oder Kreditkarte?

GEWINNSPIEL

Zusammen mit Publisher rondomedia verlosen wir in diesem Monat 20 Mal ein Action-Taktik-Doppelpack mit **PT Boats: Knights of the Sea** und **Cannon Strike: Tactical Warfare.** Um am Gewinnspiel teilzunehmen, beantworten Sie einfach folgende Frage:





PT BOATS | In dem Actionspiel steuern Sie Torpedoboote durch feindliche Gewässer und springen jederzeit selbst hinter das Bordgeschütz.

Wofür steht das PT in PT Boats?

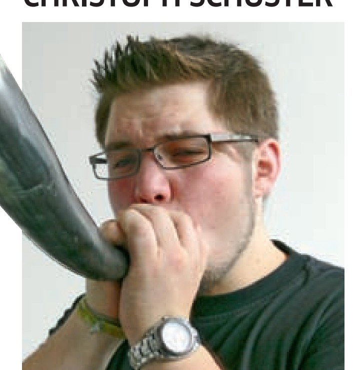
A | Patrol Torpedo
B | Panische Trampel

CANNON STRIKE | In diesem taktischen Actionspiel sehen Sie Ihren Panzer aus der Vogelperspektive und ballern sich so durch den Zweiten Weltkrieg.

TEILNAHMEBEDINGUNGEN

Um teilzunehmen, beantworten Sie die Gewinnspielfrage auf pcgames.de (Reiter „Umfrage" im linken Navigationsmenü). Mitmachen dürfen alle PC-Games-Leser ab 18 Jahren mit Ausnahme der Mitarbeiter der COMPUTEC MEDIA AG und der rondomedia GmbH. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Preise bezahlen wir nicht bar aus. **Einsendeschluss ist der 31. August 2009**

HORN DES MONATS*
CHRISTOPH SCHUSTER



Die Macht war anscheinend nicht mit Kollege Schuster, als er die Vorschau zu **Star Wars: The Old Republic** verbrach. Dort steht im Meinungskasten: „Zwar setzt **The Clone Wars** auf ein durchaus vergleichbares Kampfsystem...". Natürlich ist **The Old Republic** gemeint. Aber dadurch kam uns eine Idee: Wir ersetzten Christoph durch einen faulen, bewegungslosen Klon. Niemand hat den Unterschied gemerkt.

* Redakteur Robert Horn erschuf den Titel (unfreiwillig), als er im Test zu **All Star Strip Poker** schrieb: „Dann lassen **Sie** nach und nach die Hüllen fallen, um sich in einer abschließenden Sequenz selbst zu befummeln."

PC GAMES LESER-CHARTS

EINZELSPIELER

Platz	Titel	Hersteller	Test	Wertung
1	Grand Theft Auto 4	Rockstar Games	Test in 01/09	Wertung: 92
2	Fallout 3	Ubisoft	Test in 01/09	Wertung: 90
3	The Witcher: Enhanced Edition	Atari	Test in 10/08	Wertung: 87
4	Gothic 3	Jowood	Test in 07/07	Wertung: 81
5	Call of Duty 4: Modern Warfare	Activision	Test in 01/08	Wertung: 92
6	Warcraft 3	Blizzard	Test in 08/02	Wertung: 92
7	Mass Effect	Electronic Arts	Test in 08/08	Wertung: 85
8	F.E.A.R. 2: Project Origin (dt.)	Warner Bros.	Test in 03/09	Wertung: 85
9	Half-Life 2	Electronic Arts	Test in 12/04	Wertung: 96
10	The Elder Scrolls 4: Oblivion	Take 2	Test in 06/06	Wertung: 89



VENETICA

Beta-Version ausführlich gespielt

Lange war fraglich, ob sich der Adventure-Spezialist Deck 13 (**Ankh, Jack Keane**) mit dem Rollenspiel **Venetica** nicht etwas zu viel vorgenommen hatte. Diese Sorge erscheint uns nun unbegründet: Wir spielten **Venetica** ausgiebig in einer weit fortgeschrittenen Beta-Fassung und die machte ordentlich Spaß! Der farbenfrohe Grafikstil wird zwar sicherlich auf geteilte Meinungen bei den Spielern stoßen, doch die dramatische Inszenierung lässt wenig Raum für Kritik. Deck 13 arbeitet mit vielen gut vertonten Cutscenes, um die ernste Handlung voranzutreiben: Scarlett, die Tochter des leibhaftigen Todes, begibt sich auf die Reise in ein fantasievolles Abbild der Stadt Venedig, um dort einen untoten Fürsten zu stürzen und ihren ermordeten Geliebten zu rächen. Die Quests der ersten Spielstunden sind klassisch und kurzweilig, bieten aber nur selten moralische Entscheidungsmomente. Der Tiefgang steigt jedoch deutlich, sobald man die gewaltige Stadt Venedig betritt: Hier muss sich Scarlett einer von drei Gilden anschließen, um in der Geschichte voranzukommen – so verzweigt sich der Spielverlauf und auch die Endsequenzen sollen davon betroffen sein. Abseits der interessanten Handlung und Charaktere wirkt **Venetica** auch handwerklich gut gelungen: Die Benutzerführung, obwohl noch nicht perfekt, ist bereits angenehm schlank und intuitiv. Und auch das Kampfsystem entpuppt sich als spannender als vermutet: Obwohl wildes Tastenhämmern zwar zu brauchbaren Ergebnissen führt, machen die Kämpfe deutlich mehr Spaß, wenn Scarlett flink zwischen ihren Waffen wechselt, dem Gegner in den Rücken fällt und Kombos einsetzt – wer Scarletts Talente richtig nutzt, hat es in den flotten Gefechten also deutlich leichter. Die Beta-Fassung zeigt – wenig überraschend – noch ein paar Bugs sowie leichte Performance-Schwächen. Deck 13 arbeitet derzeit mit Hochdruck daran, solche Mängel zu beheben. Also sollte einer ordentlichen PC-Fassung im September nichts im Wege stehen. ❑

Info: www.venetica-game.de



HIGHLIGHT | Bevor wir Venedig betreten durften, mussten wir einen ersten (einfachen) Bosskampf in der Totenwelt überstehen.

▲ **RASANT** | Kämpfe lassen sich mit gezielten Kombos, aber auch mit Tastenhämmern meistern.
◀ **GLAUBHAFT** | Scarlett ist zu Spielbeginn noch zerbrechlich - doch das ändert sich schnell.

SNEAK PEEK Left 4 Dead 2

Freuen Sie sich! Jetzt! Zusammen mit EA und Valve haben wir Großes mit Ihnen vor: Anfang September (voraussichtlich vom 8.9. bis zum 12.9.) geht es mit dem Flieger nach Seattle, wo Sie vor Ort bei Entwickler Valve **Left 4 Dead 2** ausführlich anspielen dürfen. Hotel, Flug und Verpflegung sind im Trip natürlich inbegriffen. Ganze zwei Tage dürfen Sie den Koop-Shooter spielen, Kritik und Lob direkt an die Verantwortlichen aussprechen und sich anschließend mit uns in Seattle umschauen. Klingt super? Finden wir auch. Dann bewerben Sie sich am besten sofort für diese außergewöhnliche Sneak Peek! ❑

Info: www.pcgames.de

Und so können Sie mitmachen:

Schicken Sie uns Gedichte, Bilder oder andere Dinge zum Thema „Zombies". Ihrer Fantasie sind keine Grenzen gesetzt, toben Sie sich aus! Wie wäre es etwa mit einem romantischen Zombie-Liebesgedicht oder einem schicken „Ich und die Untoten"-Gruppenfoto?

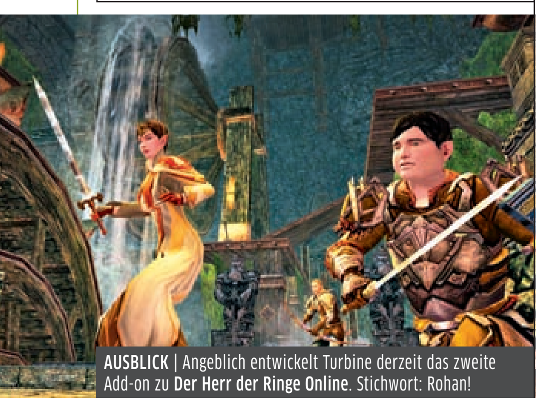
Senden Sie Ihre Werke bitte bis zum 19.08.09 mit dem Betreff „Zombie-Sneak" an zombie@pcgames.de.

Weiterhin ist unbedingt zu beachten:
Sie müssen mindestens 18 Jahre alt sein. Ein gültiger internationaler Reisepass, der zur Einreise in die USA berechtigt, ist Pflicht. Sie sollten über gute Englischkenntnisse verfügen und den Vorgänger **Left 4 Dead dt.** gespielt haben. Legen Sie Ihrer Bewerbung bitte ein aussagekräftiges Foto sowie Telefonnummer und Adresse bei. (Das Reisedatum kann sich ggf. ändern. Der Gewinn kann nicht ausgezahlt werden, der Rechtsweg ist ausgeschlossen!)

DAS WIRD SUPER | Links ein Bild, das der letztjährige Sneak-Teilnehmer Oskar Pannier gezeichnet hat. Wir sind sicher: Dieses Mal wird es genauso toll!

PC GAMES LESER-CHARTS
MEHRSPIELER

Platz	Titel	Hersteller	Test	Wertung
1	World of Warcraft	Blizzard	Test in 02/05	Wertung: 94
2	Call of Duty 4: Modern Warfare	Activision	Test in 01/08	Wertung: 92
3	Runes of Magic	Frogster	Test in 06/09	Wertung: 80
4	Battlefield 2	Electronic Arts	Test in 08/05	Wertung: 91
5	Counter-Strike Source (dt.)	Electronic Arts	Test in 12/05	Wertung: 92
6	Der Herr der Ringe Online	Codemasters	Test in 07/07	Wertung: 87
7	Call of Duty 5: World at War (dt.)	Activision	Test in 01/09	Wertung: 87
8	Team Fortress 2	Electronic Arts	Test in 12/07	Wertung: 84
9	Warcraft 3	Blizzard	Test in 08/02	Wertung: 92
10	Empire: Total War	Sega	Test in 05/09	Wertung: 90


AUSBLICK | Angeblich entwickelt Turbine derzeit das zweite Add-on zu **Der Herr der Ringe Online**. Stichwort: Rohan!

TWO WORLDS 2
Technikprotz im Anmarsch

Aus der ursprünglich geplanten Rollenspiel-Erweiterung **The Temptation** ist inzwischen ein waschechter zweiter Teil geworden. Topware will mit einer von Grund auf neu entwickelten Engine – wen wundert's? – neue Maßstäbe in Sachen Grafik setzen. Bereits der Vorgänger bot zumindest technisch gute Grafik, litt allerdings auch unter einigen Bugs und generell schwachem Charakterdesign. Die (hoffentlich spannendere) Handlung von **Two Worlds 2** setzt ein paar Jahre nach den Ereignissen des ersten Teils ein und entführt den Spieler in neue Gebiete des Fantasyreichs Antaloor. Für **The Temptation** angekündigte Features wie zum Beispiel aufwendige Physikspielereien oder die Möglichkeit, mit einem Boot in See zu stechen, sollen erhalten bleiben. Auch das Kampfsystem wird runderneuert. Ein Releasetermin ist allerdings noch nicht bekannt. ❑

Info: www.twoworlds2.com


IDYLLISCH | Die Landschaftsdarstellung wirkt sehr stimmig.


STILFRAGE | Wird das Figurendesign besser als im Vorgänger?

ALAN WAKE
Offiziell: Die PC-Fassung ist nicht mehr sicher!

Das finnische Entwicklerteam Remedy (**Max Payne 2**) meldete sich Mitte Juli auf einer Fanseite zu Wort. Leider mit schlechten Neuigkeiten: Derzeit arbeite das Team ausschließlich an der Xbox-360-Version von **Alan Wake**; ein zeitgleicher Release von Konsolen- und PC-Fassung sei damit absolut ausgeschlossen. Schlimmer noch: Bislang gebe es auch gar keine Pläne, das gruselige Action-Adventure für den PC umzusetzen! Remedy habe zwar großes Interesse daran, doch die letztendliche Entscheidung darüber treffe einzig und allein der Publisher Microsoft. Und der ist bekanntermaßen kein Freund von PC-Umsetzungen – man denke nur an **Fable 2**, **Halo 3** oder **Halo Wars**. ❑

Info: www.pcgames.de


ERNÜCHTERUNG | Alan lässt den Kopf hängen – ob er privat auch lieber am PC als an der Konsole spielt?

CITIES XL
Angespielt im Beta-Test

Die Städtebausimulation **Cites XL** schickt sich an, der erste echte **Sim City**-Nachfolger zu werden. In der Beta-Phase konnten wir das Aufbau-Strategiespiel jetzt antesten: Auf einem schicken Globus, der den Server darstellt, auf dem Sie gerade spielen, wählen Sie einen Platz für Ihre Stadt aus. Der Clou: Sobald in Ihrem Örtchen alles einigermaßen rund läuft, handeln und tauschen Sie mit den umliegenden Städten anderer Spieler Güter wie Öl, Bürokräfte oder Wasser. Mit Ihrem selbst erstellten Avatar dürfen Sie sogar Städte zu Fuß bereisen. So wird **Cities XL** zum Tummelplatz für alle, die mit ihren Stadtplanungskünsten angeben wollen. Grafisch und spielerisch sah die Beta-Version schon recht komplett aus und machte uns einen Heidenspaß. Entwickler Monte Christo hat das Spiel aber trotzdem auf den 8. Oktober verschoben, um Performance-Probleme zu lösen und auf das Feedback der Testspieler einzugehen. ❑

Info: www.citiesxl.com


1. **KEINE SCHEIBE** | In der Globus-Ansicht handeln Sie mit anderen Städten.
2. **ÜBERSICHT** | Aus der Vogelperspektive haben Sie die Stadt im Griff.
3. **NAH DRAN** | Mit Ihrem Avatar können Sie durch die Straßen schlendern.



BATMAN: ARKHAM ASYLUM

Endlich durchgespielt!

Die PC-Fassung des Superhelden-Abenteuers **Batman: Arkham Asylum** trudelte leider erst kurz vor Redaktionsschluss ein. Unsere Konsolenkollegen haben den Titel aber bereits auf der PS3 durchgespielt – und sind hellauf begeistert! Besonders die Präsentation der Fledermaus-Software sorgt für Verzückung: Dramaturgisch ausgeklügelte Zwischensequenzen und eine fast schon fehlerlose deutsche Synchronisation treiben die spannende Story voran. Aber auch spielerisch wird hochklassige Kost geboten: Egal ob Prügeleien, Bosskämpfe, Rätselpassagen oder Klettereinlagen – **Arkham Asylum** bietet etwas für jeden Spielergeschmack. Unsere ersten Eindrücke von der PC-Umsetzung: Technisch einwandfrei und (bislang) ohne fiese Bugverseuchung. Wie gut das finale Spiel ist, lesen Sie in der nächsten PC Games. ❑

Info: www.batmanarkhamasylum.com



SCHICK | Dieses Bild stammt aus unserer fast fertigen PC-Version (1280x1024)!

WHY SO SERIOUS!? | Speziell der Joker ist brillant-diabolisch vertont.

SERIOUS SAM HD

Remake des Ballerklassikers

Wer's gerne virtuell krachen lässt und keine Lust hat, auf die Rückkehr des Duke noch eine weitere Dekade zu warten, der darf sich freuen: Der kroatische Entwickler Croteam legt seinen amüsanten Baller-Hit **Serious Sam** noch einmal neu auf. Hinter dem Namen **Serious Sam HD** steckt exakt das gleiche Spiel wie vor acht Jahren – allerdings in modernem Grafikgewand, denn das Remake nutzt erstmals die neue **Serious Engine** 3. Der simple Spielablauf: Als großmäuliger Held Sam ballert sich der Spieler durch antike, weitläufige Levels, die mit absurden Monstermassen vollgestopft sind. Waffen, Gegner, dumme Sprüche – all das gibt's hier im Überfluss. **Serious Sam** ist dank seines spaßigen Koop-Modus auch heute noch beliebt. Das Remake der selbstironischen Action-Orgie erscheint bereits im Herbst dieses Jahres. ❑

Info: www.croteam.com



Serious Sam (2001)



Serious Sam HD (2009)

AUSSEN NEU, INNEN ALT | Die neue Engine wertet den Klassiker optisch gewaltig auf, spielerisch bleibt's aber wie gehabt: ein bekloppter Ballerspaß, der auf Story und Tiefgang herzlich pfeift.

DIABLO 3 // STARCRAFT 2: WINGS OF LIBERTY

LAN-Fans schauen in die Röhre

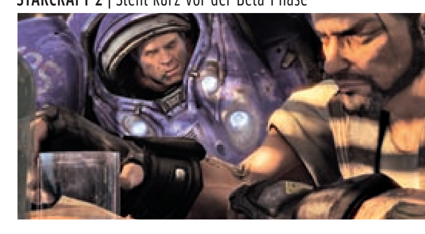
Enttäuschung und Unverständis schlug Blizzard entgegen, als der kalifornische Kult-Entwickler verkündete, dass sowohl **Diablo 3** als auch **Starcraft 2: Wings of Liberty** keinen LAN-Modus enthalten werden. Die Vorgänger beider Spiele sind Dauerbrenner auf sämtlichen LAN-Partys. Blizzard begründet seinen Beschluss mit einer gesteigerten Sicherheit gegen Raubkopien: Da man **Starcraft** 2 so beispielsweise nur über das Battle.net spielen könne, wären die Spieler gezwungen, online eine legal erworbene Version zu verwenden. Raubkopierern fehle somit der Mehrspieleraspekt und damit ein großes Stück vom Spielspaß. Kurz nach dieser Bekanntgabe organisierten frustrierte Fans eine Online-Petition, um Blizzard umzustimmen. Bei Redaktionsschluss dieser Ausgabe zählte die Sammlung rund 70.000 Unterschriften. ❑

Info: www.blizzard.de



DIABLO 3 | Koop-Modus nur über Battle.net

STARCRAFT 2 | Steht kurz vor der Beta-Phase



GEWINNSPIEL: JCVD

Zusammen mit Koch Media verlosen wir zum DVD- und Blu-ray-Start von **JCVD** am 24. Juli fünf Fanpakete. Um zu gewinnen, beantworten Sie folgende Frage:

Wofür steht JCVD?

A | Jean-Claude Van Damme

B | Jegliche Chance verspielt, Danke.

5x JCVD-Fanpaket, bestehend aus JCVD-Blu-ray, Poster, Hantel, Energydrink und einem Einkaufsgutschein von Budoten.com im Wert von 20 Euro.



www.budoten.com/kampfsport-versand

TEILNAHMEBEDINGUNGEN

Um teilzunehmen, beantworten Sie die Gewinnspielfrage auf pcgames.de (Reiter „Umfrage" im linken Navigationsmenü). Mitmachen dürfen alle PC-Games-Leser ab 18 Jahren mit Ausnahme der Mitarbeiter der COMPUTEC MEDIA AG, Koch Media GmbH und PROMOTIONHAUS E.K.. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Preise bezahlen wir nicht bar aus. **Teilnahmeschluss: 26. August 2009**

SPIELE UND TERMINE 09/09

In unserer Übersicht finden Sie die wichtigsten Spiele und Termine. Außerdem sagen wir Ihnen, was Sie auf pcgames.de finden – ob Bilder, Videos oder Vorschauen! (Änderungen vorbehalten)

				IM HEFT	INHALT AUF PCGAMES.DE		
SPIEL	GENRE	PUBLISHER	RELEASE	PREVIEW	BILDER	VIDEO	VORSCHAU
Alan Wake	Action-Adventure	Microsoft	Nicht bekannt	07/05, 08/05	●	●	●
Aliens vs. Predator 3	Ego-Shooter	Sega	Frühling 2010	–	–	–	–
Alpha Protocol	Action-Rollenspiel	Sega	Oktober 2009	07/08, 02/09, 09/09	●	●	–
Arcania: A Gothic Tale	Rollenspiel	Jowood	Winter 2009	06/08, 11/08, 02/09	●	●	–
Assassin's Creed 2	Action-Adventure	Ubisoft	17. November 2009	06/09, 07/09	●	●	●
Batman: Arkham Asylum	Action-Adventure	Eidos	Ende August 2009	12/08, 04/09, 06/09	●	●	–
Battlefield 1943	Mehrspieler-Shooter	Electronic Arts	Sommer 2009	–	●	●	–
Battlefield: Bad Company 2	Ego-Shooter	Electronic Arts	Ende 2009	06/09	●	●	–
Bioshock 2	Ego-Shooter	Take 2	Herbst 2009	05/09	●	●	–
Borderlands	Ego-Shooter	Take 2	2009	03/08, 09/09	●	●	●
Brink	Ego-Shooter	THQ	Frühjahr 2010	08/09, 09/09	●	●	●
Colin McRae: Dirt 2	Rennspiel	Codemasters	September 2009	–	●	●	–
Command & Conquer 4	Echtzeit-Strategie	Electronic Arts	2010	09/09	●	–	–
Das Schwarze Auge: Demonicon	Rollenspiel	The Games Company	2010	02/09	●	–	–
Dead Rising 2	Action-Adventure	Capcom	2009	05/09	–	●	–
Diablo 3	Action-Rollenspiel	Blizzard	Nicht bekannt	09/08, 12/08, 02/09	●	●	●
Dragon Age: Origins	Rollenspiel	Electronic Arts	23. Oktober 2009	09/08, 02/09, 09/09	●	●	●
Drakensang: Am Fluss der Zeit	Rollenspiel	dtp	Frühjahr 2010	06/09	●	–	–
Duke Nukem Forever	Ego-Shooter	Take 2	Nicht bekannt	03/08	●	●	●
Ghostbusters: Das Videospiel	Action-Adventure	Atari	Herbst 2009	02/08, 08/08, 05/09	●	●	●
Guild Wars 2	Online-Rollenspiel	NC Soft	Nicht bekannt	05/07, 08/08	●	–	●
Haunted	Adventure	Hamburger Medienhaus	4. Quartal 2009	01/09, 09/09	●	–	●
Homefront	Ego-Shooter	THQ	2010	08/09	●	●	–
Just Cause 2	Action-Adventure	Eidos	1. Quartal 2010	04/08, 04/09, 09/09	●	●	●
Left 4 Dead 2	Ego-Shooter	Electronic Arts	November 2009	08/09	●	●	–
Mafia 2	Action-Adventure	Take 2	2010	11/07, 04/09, 07/09	●	●	●
Max Payne 3	Action-Adventure	Take 2	Winter 2009	09/09	●	–	–
MechWarrior	Action	Smith & Tinker	2010	09/09	●	●	–
Metro 2033: The Last Refuge	Ego-Shooter	THQ	Herbst 2009	12/08	●	●	–
Call of Duty: Modern Warfare 2	Ego-Shooter	Activision	10. November 2009	–	●	●	–
Need for Speed: Shift	Rennspiel	Electronic Arts	September 2009	04/09	●	–	●
Operation Flashpoint 2: Dragon Rising	Taktik-Shooter	Codemasters	Oktober 2009	12/07, 05/09, 09/09	●	●	●
Rage	Ego-Shooter	Electronic Arts	Nicht bekannt	09/09	●	●	–
Risen	Rollenspiel	Deep Silver	Oktober 2009	09/08, 02/09, 04/09, 05/09, 06/09	●	●	●
Saboteur	Action-Adventure	Electronic Arts	2009	04/09	●	–	–
Singularity	Ego-Shooter	Activision	1. Quartal 2010	04/09	●	●	–
Splinter Cell: Conviction	Action-Adventure	Ubisoft	Herbst 2009	08/07, 08/09	●	●	●
Split/Second	Rennspiel	Disney Interactive	Frühjahr 2010	05/09	●	●	–
Starcraft 2: Wings of Liberty	Echtzeit-Strategie	Blizzard	4. Quartal 2009	08/07, 07/07, 05/08, 12/08, 07/09	●	●	●
Star Wars: The Old Republic	Online-Rollenspiel	Electronic Arts	2010	01/09	●	●	●
Supreme Commander 2	Echtzeit-Strategie	Square Enix	2009	–	●	●	–
The Whispered World	Adventure	Daedalic Entertainment	August 2009	07/08, 07/09	●	–	–
Venetica	Action-Rollenspiel	dtp	September 2009	09/08,02/09, 05/09	●	●	●
Wolfenstein	Ego-Shooter	Activision	August 2009	05/09	●	–	●

GEWINNSPIEL: PINK PANTHER 2

Zusammen mit 20th Century Fox Home Entertainment verlosen wir zum Blu-ray- und DVD-Start von **Der Rosarote Panther 2** am 21. August die **Der Rosarote Panther 2**-Complete-Edition in Paulchens Kopf-Form und fünf Blu-rays **Der Rosarote Panther 2**. Um zu gewinnen, beantworten Sie folgende Frage:

Wer spielt die Hauptrolle in Der Rosarote Panther 2?

A | Steve Martin **B | Steve McQueen**

TEILNAHMEBEDINGUNGEN

Um teilzunehmen, beantworten Sie die Gewinnspielfrage auf pcgames.de (Reiter „Umfrage" im linken Navigationsmenü). Mitmachen dürfen alle PC-Games-Leser ab 18 Jahren mit Ausnahme der Mitarbeiter der COMPUTEC MEDIA AG, 20th Century Fox Home Entertainment und conjoin communication GmbH. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Preise bezahlen wir nicht bar aus. **Teilnahmeschluss: 26. August 2009**



5x Der Rosarote Panther 2-Blu-ray



1x Der Rosarote Panther 2-Complete-Edition, bestehend aus 22 DVDs.

▶ **PLATZ 1** | Unser Leser Hendrixe gewinnt durch schiere Masse den ersten Preis.

Wie viele Spiele nennst du ungefähr dein Eigen?
Hendrixe: „Momentan sind es so um die 500 PC-Spiele – meine Amiga-Spielesammlung habe ich vor Kurzem verkauft. *seufz*"
Was ist dein kostbarstes Stück/dein größter Fehlkauf?
Hendrixe: „Zu meinen kostbarsten Schätzen gehört ein noch eingeschweißtes **Secret of the Silver Blades** von SSI, das ich mal für 50 Pfennig auf dem Flohmarkt gefunden habe.
Die größte Enttäuschung war wohl **Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude**. Keine Gemeinsamkeiten mehr mit dem Charme der alten Sierra-Titel. Sehr schade ..."
Wie findest du Platz in deiner Wohnung für so viele Spiele?
Hendrixe: „Der Platz in meiner 70-qm-Wohnung ist ganz streng aufgeteilt. Das Schlafzimmer beherbergt die Spiele und im Wohnzimmer tummeln sich noch mal knapp 2.800 Bücher."





▲ **PLATZ 2** | Metalhawk kann sogar in seiner Spielesammlung baden. Platz 2 für ihn!

Wie viele Spiele nennst du ungefähr dein Eigen?
Metalhawk: „Ehrlich gesagt habe ich keinen Plan. Über 100 PC-Spiele habe ich schon zum Vollpreis gekauft."
Was ist dein kostbarstes Stück/dein größter Fehlkauf?
Metalhawk: „Die **Anno 1404**-Sammleredition habe ich gerade neu, wirklich schön gemacht, nicht so lieblos wie viele andere SEs.
Der größte Fehlkauf ist sehr einfach: **Loki** für 50 Euro."
Wie findest du Platz in deiner Wohnung?
Metalhawk: „Alles Aktuelle passt in zwei mittelgroße Schränke und der Rest ist im Keller. Viele Frauen brauchen mehr Platz für Schuhe."

◀ **PLATZ 3** | Unser User Hans-Peter Wiener (HPWiener) verkleidet sein Wohnzimmer im Spiele-Look! Dafür bekommt er Platz 3.

Wie viele Spiele nennst du ungefähr dein Eigen?
HPWiener: „Ich besitze ungefähr über 400 Spiele, wobei ich Spiele aus Spielezeitschriften noch nicht mitgerechnet habe."
Was ist dein kostbarstes Stück/dein größter Fehlkauf?
HPWiener: „Mein kostbarstes Stück ist **Indiana Jones und der letzte Kreuzzug**. Der größte Fehlkauf in meiner Sammlung ist **War-Leaders: Clash of Nations**."
Wie findest du Platz in deiner Wohnung für so viele Spiele?
HPWiener: „Da ich in einem Haus wohne, mache ich mir da keine allzu großen Sorgen. Ich habe viele Möglichkeiten, die Spiele in Kästen oder in Schubladen, die im Keller, im Dachboden oder im Wohnzimmer stehen, zu verstauen."

Jäger und Sammler auf PCGames.de

Von: Christian Schlütter

Wie ein kleiner Aufruf uns unseren Lesern noch näher brachte.

Wow! Wir wussten ja, dass unsere Leser verrückt nach Spielen sind. Aber so verrückt? Unbedarft riefen wir auf PCGames.de auf: „Senden Sie uns ein Bild von Ihrer Spielesammlung!" Mit dem Echo hätten selbst wir nicht gerechnet. Hunderte von Einsendungen überfluteten unser Postfach. Jede Sammlung war noch beeindruckender als die vorherige. Da kamen Sammlereditionen zutage, die mittlerweile hunderte Euros wert wären. Oder noch originalverschweißte Spiele-Perlen aus alten Commodore-Tagen. Manch einer unserer Leser versank fast in seiner riesigen Spielesammlung. Andere wussten die Legionen von Boxen geschickt zu bändigen, pferchten die Spiele in Regale und Kisten und führten ein strenges Regiment. Unsere Leser erwiesen sich zudem als äußerst vielseitig. Offensichtlich besuchen nicht nur PC-Veteranen PCGames.de. Zwischen den **Diablos** und **Command & Conquers** fanden sich auch **Marios**, **Sonics** und **Zeldas**. Unter DVDs und Disketten waren Kassetten und Module versteckt. Da fiel es uns wirklich schwer, einen Gewinner zu bestimmen. Und doch taten sich die drei Herren, deren Spielesammlungen Sie oben sehen, besonders hervor – ob nun durch die schiere Menge an Spielen, durch witzige Präsentation oder durch echte Perlen. Allen anderen sei gesagt: Das Rennen war knapp. Alle Einsendungen haben uns mächtig beeindruckt. Wir wussten es ja: Wir haben einfach die besten Leser der ganzen Spielebranche! Damit Sie auch in Zukunft nur die lohnendsten Titel in Ihre Sammlung aufnehmen, sollten Sie natürlich regelmäßig PCGames.de besuchen. Dort finden Sie Tests, Vorschauen, Screenshots und Videos zu aktuellen Top-Spielen. Und jetzt auch die Einsendungen zum Special „Die Spielesammlungen der PCGames.de-Leser". ❑

GASTKOMMENTAR

Christoph Kraus

... schreibt unter anderem auf VideoGamesZone.de.

PC-Spiele-Sammler sind nichts gegen Konsoleros! Wer will widersprechen?

Vorurteile sind und bleiben Vorurteile, aber ein Fünkchen Wahrheit steckt trotzdem drin: PC-Spieler haben mehr Gigahertz als Freunde, außerdem stehen sie durch ihre Hardware-Gier kurz vor der Zwegat-Betreuung mittwochs um viertel zehn. Und sowieso haben Konsoleros die fettere Spielesammlung. Wer sonst sammelt Kronkorken von süßstoffgetränkten Erfrischungssäften, nur weil damals ein **Pokémon**-Magnet darin zu finden war? Und wer sonst würde bei seinen Gästen damit prahlen, im Kühlschrank eine 0,33-Bierflasche mit „Pisswasser"-Etikett stehen zu haben, bloß weil ein gewisser Niko Bellic das Gesöff normalerweise trinkt? Ganz zu schweigen von Leuten, die zu Hause ganze Kaufhaus-Werbeaufsteller stapeln und dadurch das Gewicht, das auf dem Fußboden ihres Stockwerks lastet, um das Dreifache erhöhen. Sie merken schon: Videospieler sind durchgeknallte Nerds, aber doch irgendwie liebenswert. Letzten Monat hat der VideoGamesZone.de-User „mkrROG" Mut offenbart: Als Herausforderer im VGZ.de-Wettbewerb „Schlag den Kraus!" musste er beweisen, dass seine Sammlung alles übertrumpft, was die Community jemals gesehen hat. (PCG-Webcode: 27SG) Und er gewann! Wie? PC-Spieler ticken genauso? HPWiener, Hendrixe, Metalhawk, macht euch auf was gefasst! Nächsten Monat ist mein Keller in dieser Rubrik abgedruckt!

WAS PASSIERT IM AUGUST?

Jeden Monat versorgen Sie unsere Online-Experten nicht nur mit brandheißen Infos aus der Spielewelt, sondern auch mit interessanten Specials. Hier der Terminplan für August 2009:

4. August 2009: „Gothic 3 – Die besten Mods für das Rollenspiel"



Gothic 3
Ursprünglich bekannt als Bug-Feuerwerk und Publisher-Sorgenkind, hat sich Gothic 3 dank Community-Hilfe stabilisiert. Auch die Moddergemeinde bringt Nachschub für das Rollenspiel. PCGames.de zeigt Ihnen die besten Modifikationen für Piranha Bytes' dritten Streich – komplett mit Download-Links und Screenshots!

10. August 2009: „Raubkopierer sind Verbrecher: Fakten, Interviews, Wissenswertes"



Raubkopierer
Oft genug regen sich Spieler über Kopierschutzmaßnahmen auf. So zuletzt geschehen bei Anno 1404 (siehe Bild). Dabei wird oft vergessen, dass die Publisher die Angst vor Raubkopien zu diesen Mitteln treibt. PCGames.de berichtet, warum Raubkopieren kein Kavaliersdelikt ist, und spricht mit Verantwortlichen aus der Spielebranche über das Thema.

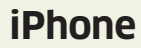
12. August 2009: „Apples iPhone: Lohnt es sich für echte Spieler?"



iPhone
Seit seiner Veröffentlichung hat Apples iPhone die Handywelt im Sturm genommen und grundlegend verändert. Endlich beschäftigen sich Spieleentwickler mit den spezifischen Anforderungen und Chancen des mobilen Gamings. PCGames.de zeigt, welche Spiele das Beste aus Ihrem iPhone herausholen.

16. August 2009: „Secondhand-Spiele: Tipps für Käufer und Verkäufer – Was ist zu beachten?"





Secondhand-Spiele
Sie kennen das Problem: Nach zehn Stunden ist der neue Shooter durchgezockt, Sie wollen das Spiel weiterverkaufen und direkt das nächste anfangen. Sowohl für Verkäufer als auch für Käufer ergeben sich dabei heutzutage einige Probleme von DRM bis zu Download-Inhalten. PCGames.de hilft beim Besitzerwechsel.

18. August 2009: „Die besten Browsergames und ein Blick in die Zukunft"



Browsergames
Ob groß angelegte Browserprojekte wie Pirate Galaxy (siehe Bild) oder kleine Flash-Spielchen: Kostenlose Online-Spiele entwickeln sich immer mehr zum spaßigen Zeitvertreib und zur Konkurrenz von Vollpreisspielen. PCGames.de beleuchtet die Szene und wagt einen Blick in die Kristallkugel.

19. bis 23. August 2009: gamescom in Köln



gamescom in Köln
Ganz Deutschland erwartet mit Spannung den Nachfolger der Games Convention. Auch PC Games wird mit einem großen Team und einem eigenen Stand vor Ort in den Messehallen des neuen Veranstaltungsortes Köln sein. Gleichzeitig informieren Sie unsere daheimgebliebenen Onliner während der Messezeit Tag und Nacht über Neuankündigungen, Pressekonferenzen und Gerüchte. Dazu bekommen Sie auf PCGames.de ständig frische Screenshots, Videos und Interviews zu den heißesten Spielen der gamescom. Unsere Meinung über den Neustart der größten Spielemesse Europas darf natürlich auch nicht fehlen. Und: Wir zeigen Ihnen die hübschesten Messe-Babes der gamescom.

Gamescom 2009

Von: S. Thöing/A. Frank

Im August haben Spieler eine neue Heimat: Köln. Dort findet die Gamescom 2009 statt – die größte Spielemesse Europas.

Noch hat aber bis auf Konami kein Spielhersteller sein offizielles Line-up vorgestellt. Die Japaner zeigen unter anderem Pro Evolution Soccer 2010. Electronic Arts dürfte zusammen mit Lucas Arts Star Wars: The Old Republic vorführen. Darüber hinaus könnten erste Details zu Crysis 2 ans Tageslicht gelangen. Ubisoft wird höchstwahrscheinlich Assassin's Creed 2 sowie Neuigkeiten zum Action-Adventure I Am Alive präsentieren. Activision hingegen zeigt wohl Call of Duty: Modern Warfare 2. Ob Remedy mit Alan Wake vertreten ist, steht bislang nicht fest.

Aber PC Games ist sicher mit dabei. Unsere Leserlounge, in der Sie unsere Redakteure treffen und entspannen können, finden Sie in Halle 7, Stand B031. Unsere Abonnenten haben es besonders gut, denn für jeden Stammleser gibt's am Stand ein starkes Geschenk – bringen Sie einfach den Coupon mit, der dieser Ausgabe beiliegt. Sie sind noch kein Abonnent? Kein Problem: Dann schließen Sie Ihr Abo unter http://abo.pcgames.de ab und bringen Sie die Auftragsbestätigung mit zum Computec-Stand.

Wer sich von der digitalen Welt erholen möchte, kann in der Outdoor-Area frische Luft schnuppern und im Außenbereich P8 eine Motorrad-Stunt-Show erleben. Ferner lockt dort der Radiosender bigFM mit einem Beachclub. Und ganz wichtig: Am 19. August rocken Die Toten Hosen den Kölner Tanzbrunnen. Tickets hierfür kosten 34 Euro.

Auf den kommenden drei Seiten nennen wir Ihnen die Titel, deren Präsentationen Sie unserer Meinung nach auf gar keinen Fall verpassen dürfen. ❑

WO GIBT ES MEHR INFOS?

Diesem Heft und auch unserem Schwestermagazin PC ACTION liegt ein 32-seitiges Booklet voller Infos zur Gamescom bei.

Der kostenlose Prospekt informiert Sie über die Ausstellungshighlights von Frogster, Sony, Capcom, MSI, Ankama, Panini, ndoors, Dtp und anderen Publishern. Außerdem bietet er auf vier Seiten einen Hallenplan mit der Liste sämtlicher zum Redaktionsschluss bestätigter Aussteller. Wer die Gamescom besucht, sollte das Heft auf jeden Fall einpacken!



DER WEG IST DAS ZIEL!

Mit einem Gamescom-Ticket (von 6 Euro für die ermäßigte Tageskarte bis 31 Euro für die Dauerkarte) kommen Sie rein. Aber wie reisen Sie an?



Wer mit der Bahn anreist, steigt am besten am Bahnhof Köln Messe/Deutz aus. Vom Kölner Hauptbahnhof kommen Sie mit den S-Bahn-Linien S6, S11, S12 und S13 zur Station „Messe/Deutz". Bewohner Kölns nehmen stattdessen die Straßen- und U-Bahn-Linien 1, 3, 4 und 9 und steigen an der Haltestelle „Bahnhof Deutz" oder „Kölnmesse" aus. Je nach gewählter Möglichkeit liegt die Messe entweder direkt vor Ihnen oder drei Fußminuten entfernt.

NUR NICHT PLANLOS BLEIBEN!

Damit Sie eine Vorstellung haben, wo welche Aussteller hausen, zeigen wir Ihnen das schematisch auf einem Plan.

Bei den Bereichen von **1** bis **3** handelt es sich um Parkplätze, bei **4** und **5** haben nur Fachbesucher wie Journalisten Zutritt. Für Spieler sind vor allem die Hallen **6** bis **9** interessant.

Halle 6: Panini, Role Play Convention, Electronic Arts, Kalypso Media, Activision Blizzard, Bethesda, Square Enix, Capcom, Take 2, Microsoft
Halle 7: Deep Silver, Ubisoft, Koch Media, Konami, Computec Media, Jowood, Sony
Halle 8: Games Academy, USK, Nintendo, Atari, Warner Brothers, Dtp, Sega
Halle 9: Deutsche Casemod Meisterschaft, NCsoft, ESL/ Turtle, Funcom, Frogster

CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 2

In der Halle 6 zeigt Activision Blizzard voraussichtlich den meisterwarteten Ego-Shooter des Jahres.



Den Seriennamen Call of Duty wollten die Macher ursprünglich weglassen und ihr Spiel nur Modern Warfare 2 nennen. Doch im Internet tauchte kürzlich ein Packshot mit dem ursprünglichen Namen auf. Man hat wohl eingesehen, dass es keine gute Idee war, auf einen etablierten Namenszusatz zu verzichten.

ASSASSIN'S CREED 2

In der Halle 7 geht's erneut in die Vergangenheit – aber nicht mehr in der Haut von Altaïr.

Der neue Assassine trägt den umständlichen Namen Ezio Auditore di Firenze, er meuchelt im Italien des 15. Jahrhunderts. Seinen Abenteuern liegt jedoch nach wie vor die Erinnerung des heutigen Barkeepers Desmond Miles zugrunde, der in einer speziellen Maschine die actionreiche, aber gefährliche Vergangenheit seiner Vorfahren ergründet.



DRAGON AGE

In der Halle 6 zeigt Electronic Arts das blutige Rollenspiel von Bioware.

Bevor der Titel am 23. Oktober erscheint, dürfen die Fans einen Blick auf diesen inoffiziellen Baldur's Gate-Nachfolger werfen. Wir haben indes eine Präsentation des Spiels besucht und unterbreiten Ihnen neue spannende Infos ab Seite 54.



MASS EFFECT 2

Ebenso in Halle 6 gibt's den Nachfolger des Sci-Fi-RPGs Mass Effect.

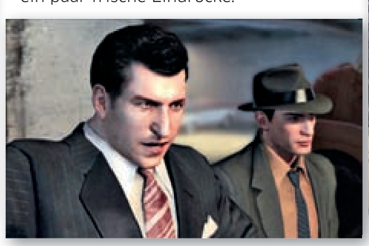
Commander Shepard kehrt zurück! Bioware hat sogar angekündigt, dass er auch in einem dritten Teil dabei sein wird. Teil 2 soll indes noch dieses Jahr erscheinen.



MAFIA 2

Take Two setzt in Halle 6 sein lang erwartetes Gangster-Epos fort.

Auch wir freuen uns auf den Nachfolger des ausgezeichneten Mafia (89 Wertungspunkte in der PC Games 10/2002)! Dummerweise kommt das Spiel erst im ersten Quartal 2010, aber auf der Gamescom erwarten wir ein paar frische Eindrücke.



BORDERLANDS

Auch in Halle 6: eine gute Mischung aus Ego-Shooter und Rollenspiel.

Ursprünglich sollte der Titel in einer „gewöhnlichen" Grafik erscheinen. Aber der Entwickler trimmte **Borderlands** kurzerhand auf den Comic-Look. Mehr dazu ab Seite 38.



NEED FOR SPEED: SHIFT

Nach den mäßigen Teilen der NfS-Rennspiel-Serie soll Shift der Reihe zurück zum alten Glanz verhelfen. Wie? Das sehen Sie voraussichtlich in der Halle 6.

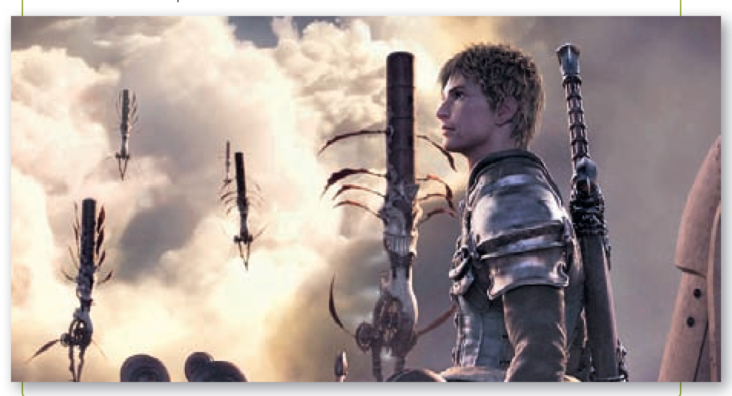
Der Beiname „Shift" steht im Deutschen für „Veränderung". Damit verdeutlichen die Macher den Kurswechsel: Weg von illegalen Straßenrennen, dafür ab auf die Rennpiste. Statt auf wilde Verfolgungsjagden mit der Polizei setzen die Entwickler auf spannende Kurse und detailgetreu nachgebildete Cockpits. Die Serie dürfte damit nicht mehr so arcadelastig ausfallen, sondern mehr in Richtung Simulation gehen. Kein Wunder, werkelte die neue Need for Speed-Mannschaft doch seinerzeit am hervorragenden GT Legends.



FINAL FANTASY 14

Freunde dieser legendären Rollenspiel-Reihe sollten in der Halle 6 auf gar keinen Fall den Stand des japanischen Herstellers Square Enix verpassen.

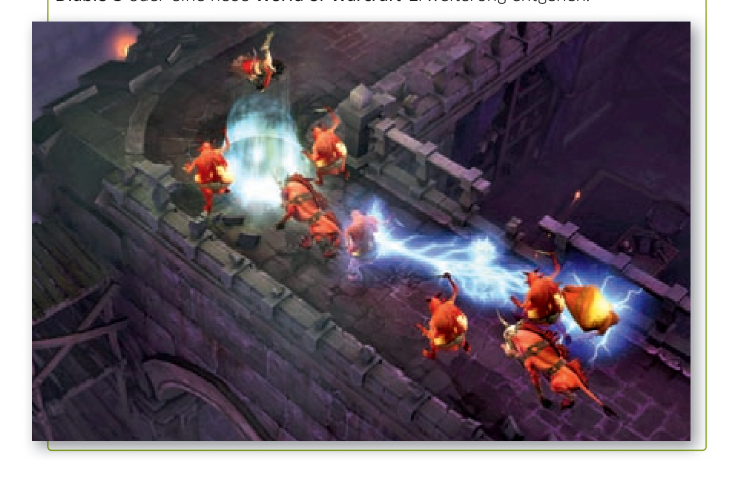
Xbox-360- und PlayStation-3-Fans dürfen dort den mittlerweile 13. Teil der Serie bestaunen; PC-Spieler hoffen indes auf die Vorführung von Teil 14. Dieser ist – wie Final Fantasy 11 – ein Online-Rollenspiel. Infos dazu sind bisher rar. Bekannt ist jedoch, dass das Spiel 2010 für PlayStation 3 und PC erscheinen soll. Als Producer fungiert Hiromichi Tanaka, der bereits bei FF 11 die Federführung hatte. Mehr zum Spiel lesen Sie auf Seite 64.



LIVE-ÜBERTRAGUNG VON DER BLIZZCON

Manch ein Spieler dürfte aufgrund der parallel zur Gamescom stattfindenden Blizzard-Messe BlizzCon vor einer schweren Entscheidung stehen.

BlizzCon oder Gamescom? Wer beides nicht verpassen will, besucht den Blizzard-Stand in der Halle 6. Hier kündigten die Kalifornier eine Live-Übertragung von der BlizzCon an. Somit dürften Ihnen keine Neuigkeiten über StarCraft 2, Diablo 3 oder eine neue World of Warcraft-Erweiterung entgehen.



PC-GAMES-REDAKTEURE & BÄM! AWARD

In eigener Sache: Auf der Gamescom dürfen Sie mit dem einen oder anderen PC-Games-Redakteur einen Plausch halten – in der Halle 7, Stand B031.

Zwischen Interviews und Videoaufnahmen auf der Spielemesse Gamescom werden die Kollegen sich sicherlich freuen, anwesende Leser zu unterhalten [Anm. der Chefredaktion: Alex, dafür wirst du büßen!]. Ferner findet am Rudolfplatz in Köln die Preisverleihung der Computec-eigenen Auszeichnung „BÄM! Award" statt (21. August). Im Gegensatz zur Verleihung 2008 ist die Veranstaltung dieses Jahr nicht nur für Industrie und Medien offen, sondern auch für jeden Gamescom-Besucher. Vorbeischauen lohnt sich!



RISEN

Die Gothic-Macher werkeln an einem neuen Rollenspiel. Wie gut es wird, sehen Sie voraussichtlich in Halle 7.

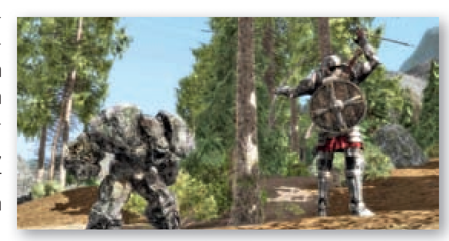
Der Held erinnert an jenen Namenlosen, der schon in der Gothic-Reihe für Ruhe und (Un-)Ordnung sorgte: strammer Kerl, weder um ein Wort noch um einen Hieb verlegen. Die Rechte an der Gothic-Marke liegen aber bei Jowood (siehe Kasten rechts), weshalb sich das Spiel vermutlich mit Arcania ein Kopf-an-Kopf-Rennen um die Gunst der Spieler liefern wird.



ARCANIA: A GOTHIC TALE

Nicht der Ur-Entwickler Piranha Bytes, sondern Spellbound setzt die Gothic-Reihe fort. Eine schwere Last!

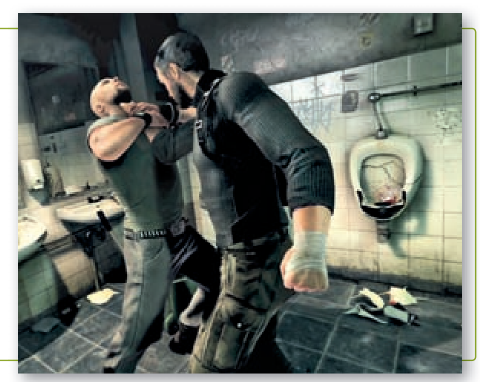
Den derzeitigen Entwicklungsstand dürfen Sie voraussichtlich ebenfalls in Halle 7 begutachten. Vielleicht erinnern Sie sich an unsere Vorschauen: Damals blieben noch viele unserer Fragen unbeantwortet. Auf der Gamescom wollen die Macher nun mit einem ganzen Batzen Infos rausrücken, wie sie gegenüber der PC-Games-Redaktion verdeutlicht haben.



SPLINTER CELL: CONVICTION

Warum das Leben eines Arbeitslosen gar nicht so langweilig verläuft, erfahren Sie voraussichtlich am Ubisoft-Stand in Halle 7.

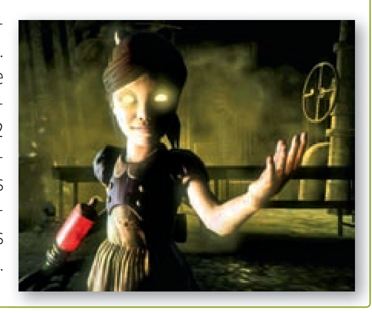
Sam Fisher, der geheime Geheimagent einer supergeheimen Organisation, hängt seinen Job an den Nagel. Stattdessen ermittelt er jetzt in Eigenregie. Wie im Vorgänger Double Agent angedeutet, kam Fishers Tochter keinesfalls bei einem gewöhnlichen Autounfall ums Leben. Deshalb sinnt der Ex-Agent auf Rache! In Conviction (zu Deutsch „Verurteilung" oder „Überführung") sieht Sam übrigens anders als gewohnt aus: Statt seines Spezialanzugs und des „dreiäugigen" Nachtsichtgeräts trägt der Ermittler in eigener Sache stinknormale Zivilkleidung. Ferner ist die Spielwelt nicht mehr in abgeschlossene Levels unterteilt. Vielmehr geschieht der Wechsel von einer Zone in die nächste ohne Ladezeiten. Wie das funktioniert, zeigt aller Voraussicht nach die Gamescom-Vorführung bei Publisher Ubisoft.



BIOSHOCK 2

Fans des Unterwasser-Ego-Shooters Bioshock sollten sich in der Halle 6 den heiß ersehnten Nachfolger anschauen.

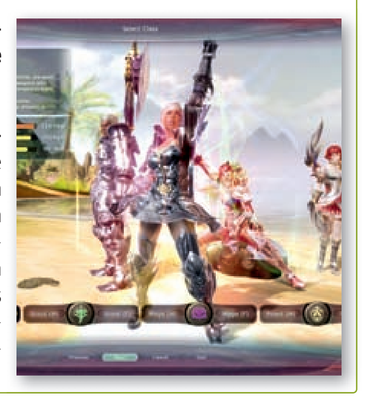
Bioshock zählt zu den atmosphärischsten Action-Spielen überhaupt. In unserem Test in der Ausgabe 10/2007 erreichte der Titel sagenhafte 93 Wertungspunkte! Teil 2 spielt erneut in der Unterwasserstadt Rapture – allerdings nicht aus der Sicht eines zufällig hineingeratenen Protagonisten, sondern eines starkt gepanzerten Big Daddys. Klingt spannend, müssen Sie sehen!



AION

Wem World of Warcraft zu altbacken aussieht, der darf in Halle 9 die Prachtoptik von Aion bestaunen.

Das koreanische Online-Rollenspiel basiert auf der Cry-Engine (Crysis) und sieht deshalb wesentlich opulenter als Blizzards Platzhirsch aus. Das Spielkonzept klingt interessant: Statt Hunderte von Monstern abzumetzeln, kämpfen Sie um das Schicksal der Spielwelt Atreia – vorrangig gegen eine verfeindete Spielerfraktion.



VENETICA

Das Rollenspiel der Ankh-Macher sehen Sie voraussichtlich in Halle 8.

Weltenbummlerin: Scarlett, die Tochter des Todes, kann das Reich der Verstorbenen betreten – unter anderem, um ihren gemeuchelten Freund zu sehen. Wir erwarten ein sehr spannendes und emotionales Abenteuer.



RUNES OF MAGIC

Ein kostenloser WoW-Konkurrent wartet in Halle 9.

Runes of Magic kam zwar erst im März heraus, begeistert aber mittlerweile 1,5 Millionen Online-Rollenspieler. Auf der Gamescom stellen die Macher die erste Erweiterung vor.



R.U.S.E.

In der Halle 7 erwartet den Strategie-Fan eine interessante Vorführung!

Auf der diesjährigen Spielemesse E3 zeigte Ubisoft den Titel auf einem IntuiLabs-Tisch, einem Tisch mit Touchscreen-Oberfläche, quasi einem Riesen-iPhone. Möglicherweise wiederholt sich die Vorführung auf der Gamescom.



PRO EVO 2010

Die seit Jahren beste Fußball-Serie geht in die nächste Runde!

Nach dem (zumindest auf den Konsolen) hevorragenden FIFA 10 wird es Pro Evolution Soccer 2010 richtig schwer haben. Wie es sich schlägt, sehen Sie in der Halle 7.



DRAKENSANG: AM FLUSS DER ZEIT

Dtp zeigt in der Halle 8 den Nachfolger des mit dem Deutschen Computerspielepreis ausgezeichneten Das Schwarze Auge: Drakensang.

Der Nachfolger ist so gesehen ein Vorgänger. Denn Am Fluss der Zeit spielt 23 Jahre vor den Ereignissen des 2008 erschienenen Drakensang. Sie übernehmen die Rolle eines jungen Lehrlings, der sich auf den Weg zur Stadt Nadoret macht, um dort seine Prüfung abzulegen. An Bord des Schiffes von der Siedlung Ferdok nach Nadoret treffen Sie einen Zwerg namens Forgrimm. Die beiden F-Wörter sollten Fans von Drakensang bekannt vorkommen. Um die Stadt Ferdok ging es im Ur-Abenteuer und der mürrische Zwerg begleitete den Spieler bereits im Vorgänger. Doch es gibt noch mehr Déjà-vus, etwa das Baby namens Kladdis Schladromir – jene Kladdis, die im vorangegangenen Teil als Zauberin und Diebin in Erscheinung trat. Der Entwickler Radon Labs versprach ferner, einen großen Kritikpunkt des Vorgängers zu beseitigen: Alle Dialoge sollen vertont werden. Somit dürfte Am Fluss der Zeit auch am Puls der Zeit sein.





4Story

Das gebührenfrei spielbare MMORPG 4Story erzählt die Geschichte von zwei Königreichen und einem Helden, der den endlosen Krieg zwischen den Nationen beenden soll. Diese Rolle übernimmst du. Bevor aber ans Ende der Streitigkeiten gedacht werden kann, muss der frisch gebackene Friedensbringer erst einmal eine Reihe harter Bewährungsproben bestehen. Zu Spielbeginn ziehst du unter dem Banner der Magier-Nation Derion oder des Soldaten-Volks Valorian in die Schlacht.

Drei Rassen, sechs Helden

Jeder Charakter entstammt einer von drei Rassen, die sich durch ihre Attribute voneinander unterscheiden: Die Menschen sind solide Alleskönner, Feen weben mächtigere Zaubersprüche und das Krieger-Volk der katzenähnlichen Feline schlägt besonders hart zu. Im Anschluss stehen euch sechs Helden-Karrieren offen: Krieger, Schattenläufer, Bogenschütze, Magier, Priester und Beschwörer.

Solo- und Multiplayer

Der Einstieg in 4Story ist auch für Anfänger sehr leicht gestaltet. In den ersten zehn Levels gelangt man bei Botengängen oder im Kampf gegen groß gewachsene Wespen, Affen oder Gnollen an interessante Schauplätze und erfährt viel von der Geschichte Iberias. Das Monsterkloppen erweist sich als abwechslungsreiche Angelegenheit für Solospieler. Du kommst auch alleine mühelos mit Gegnern höherer Stufe klar. Steigst du um eine Stufe auf, ist wieder ein Ziel erreicht, denn alle vier Levels darfst du dir neue Fähigkeiten zulegen. Wer früh seinen Spielcharakter aufleveln möchte, sollte schnell Kontakte zu Mitstreitern knüpfen. Wer zu zweit oder mit noch mehr Gefährten loszieht, verkürzt den Weg zum nächsten Level-up enorm.

Alleine oder im Team durchläufst du mit deinem Charakter nach und nach die Kapitel der Hauptgeschichte, an deren Ende jeweils eine Instanz wartet. Dort erledigst du sogenannte „Vergangenheits-Quests“. In den Solo-Dungeons warten Boss-Gegner mit ihren Handlangern. Im

„Erlebe eine einzigartige Geschichte, die Generationen überlieferten!“



DUELL | Im Kampf Mann gegen Mann entscheiden Waffen, Stärke und Geschick.

ENTDECKUNG | Solo oder im Team entdeckt ihr geheimnisvolle neue Orte.

BLAUES WUNDER | Gegner dieser Größe sollte man nicht allein herausfordern.

EFFEKTVOLL | Abhängig von der Stärke sehen Zaubersprüche sehr eindrucksvoll aus.

Wer in die kostenfreie Spielewelt von 4Story eintauchen will, sollte einen Blick auf die Heft-DVD werfen. Einfach ins DVD-Laufwerk legen, Spiel aufrufen, installieren, Account anlegen und los geht's.

Verlauf der Missionen werden Geheimnisse der Königreiche gelüftet und mit der Storyline des Spiels verknüpft. Normale Gruppen-Instanzen bietet 4Story ebenfalls. Diese locken mit harten Bossen und wertvoller Beute. Zur Gruppenkoordination haben die Entwickler das „Real-Time Strategic Command System", kurz RSCS, eingeführt. Das Feature gibt Gruppenführern die Möglichkeit, den Mitspielern Befehle über die Minimap zu erteilen. Auf der sogenannten Squad-Ebene, die einzelne Gruppen mit bis zu sieben Mitgliedern enthält, funktioniert das RSCS hervorragend.

Bei größeren Raids kann man zudem auf eine herkömmliche Voicechat-Lösung zurückgreifen. Koordination innerhalb der Gruppe spielt vor allem in den fordernden PvP-Gefechten eine wichtige Rolle. Diese kommen auf unterschiedliche Weise zustande. Monster hinterlassen hin und wieder Befehle, mit denen du bei Quest-Gebern in der Hauptstadt spezielle Missionen startest, die eine Mischung aus PvP- und PvE-Aufgaben sind. So müssen bestimmte NPCs ausgeschaltet werden, während die gegnerischen Spieler genau das verhindern sollen.

Abendliche Eroberungszüge

Es gibt eine zweite Art, um in die PvP-Schlacht zu ziehen: Die „Eroberungskriege", die in speziellen Kriegszonen ausgetragen werden, stellen eine außerordentliche Ergänzung des Auftragsrepertoires dar. In einer 30-minütigen Schlacht, die jeden Abend stattfindet, treffen die Streitkräfte von Derion und Valorian aufeinander. In diesem Zeitraum erscheint innerhalb der Eroberungszone der Boss-Gegner „Paras Schutzpatron", den die Angreifer erschlagen und die Verteidiger retten müssen. Der Sieger erhält die Kontrolle über das umkämpfte Territorium und Zugriff auf seine Ressourcen.

Ehren- und Leistungspunkte

Die Eroberungskriege erweisen sich als sehr gelungener Zeitvertreib. Motivierend sind hier vor allem die Ehren- und Leistungspunkte. Ehrenpunkte bestimmen in der Welt von 4Story die eigene Position im PvP-Ranking. Die Leistungspunkte erlauben den Kauf besonders ausgestatteter Items. Auch fleißige NPC-Handwerker helfen dir bei der Ausrüstung deines Helden. Erbeutete Gegenstände lassen sich mit ihrer Hilfe ganz leicht für den Kampf verbessern. Nimm deinen Mut zusammen und ziehe gemeinsam mit hunderttausenden Online-Spielern in die Schlacht um Iberia!

3x PC Games testen

+ SUPER PRÄMIE FÜR NUR € 11,-



PC Games Extra Anno 1404
(Prämien-Nr.: 290902)

oder



PC Games Tipps & Tricks 01/09
(Prämien-Nr.: 350901)



oder

M-Charger M.100
in Schwarz (Prämien-Nr.: 003348)
oder Silber (Prämien-Nr.: 003347)

Akku leer? Der M-Charger hilft! Mit einer handelsüblichen AA-Batterie lädt der kleine Helfer Ihr Handy oder Ihren MP3-Player wieder auf. Adapter für die Handymarken Motorola, Nokia, Sony Ericsson und Samsung sowie ein Adapter für Mini-USB liegen dem M-Charger bei. Mit der Notbetankung über den M-Charger hält der Handy-Akku in der Regel für zwei Gesprächsstunden.

Coupon ausgefüllt auf eine Postkarte kleben und ab damit an: Computec Media AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München, +49 (0)089 20 959 125, Fax: +49 (0)89 20 028 111, E-Mail: computec@csj.de

❒ Ja, ich möchte das Miniabo der **PC Games**.

Senden Sie mir 3 Ausgaben der PC Games mit DVD + Gratis-Extra für nur € 11,-!

Absender

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer (für evtl. Rückfragen)

E-Mail-Adresse (für weitere Informationen)

Datum Unterschrift des Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

Bitte senden Sie mir folgendes Gratis-Extra:

- **PC Games Extra Anno 1404** (Prämien-Nr. 290902)
- **PC Games Tipps & Tricks** (Prämien-Nr. 350901)
- **M-Charger M.100 schwarz** (Prämien-Nr. 003348)
- **M-Charger M.100 silber** (Prämien-Nr. 003347)

(Angebot nur, solange Vorrat reicht)

Gefällt mir PC Games, so muss ich nichts weiter tun. Ich erhalte das Magazin jeden Monat frei Haus zum Preis von nur € 63,-/12 Ausgaben (= € 5,25/Ausg.); Ausland: € 75,-/12 Ausgaben; Österreich: € 71,-/12 Ausgaben. Versandkosten übernimmt der Verlag. Das Abo kann ich jederzeit kündigen, Geld für schon gezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück. Gefällt mir PC Games wider Erwarten nicht, so gebe ich dem Aboservice nach Erhalt des zweiten Heftes kurz schriftlich Bescheid. Postkarte oder E-Mail genügt. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund der Bearbeitungszeiten nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

Ich bin damit einverstanden, dass Sie mich per Post, Telefon oder E-Mail über weitere interessante Angebote informieren (ggf. streichen).

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

❒ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit in D ca. 2-3 Wochen)

Kreditinstitut

Konto-Nr.

BLZ

Kontoinhaber:

❒ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit in D 6-8 Wochen)

PG MI 32

Noch mehr Angebote für PC Games auf:

abo.pcgames.de

Dort finden Sie auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von PC Games und weiterer COMPUTEC-Magazine.



09/09

VORSCHAU

TOP-THEMEN

ROLLENSPIEL
DRAGON AGE: ORIGINS


Seite 54

DRACHENKRIEGER | Biowares neuester Streich versetzt den Spieler ins Drachenzeitalter. Ob das Rollenspiel düster, episch und kinoreif in Szene gesetzt wird, verraten Stefan Weiß und Christoph Schuster.

EGO-SHOOTER
MAX PAYNE 3


Seite 50

RACHEFELDZUG | Max Payne kehrt New York den Rücken. Ralph Wollner hat für Sie recherchiert, was Max in Brasilien erwartet.

SPORT
FIFA 10


Seite 70

ANSTOSS | Ob die PC-Version des Fußball-Spiels mit den Konsolenversionen mithalten kann, klärt Manfred Reichl für Sie.

EGO-SHOOTER
RAGE

Eine Zeitenwende kündigt sich beim Entwicklerstudio id Software an. Mit **Rage**, dem neuesten Eigengewächs der Texaner, wagen sich die Männer und Frauen rund um Programmierer-Legende John Carmack auf spielerisches Neuland. Es wird nicht mehr in id-typischer Manier in düsteren Gängen und Korridoren wild geballert, was die Rohre des Waffenarsenals hergeben: In **Rage** klemmt sich der Spieler erstmals hinter das Steuer eines Automobils und durchstreift die Weiten einer postapokalyptischen Welt. Was Sie konkret vom kommenden id-Spiel erwarten dürfen, verrät Ihnen unser Kollege Robert Horn in einer exklusiven Vorschau.


Seite 26

„In naher Zukunft wird Gewalt kein Verkaufsargument mehr sein."

Dr. Greg Zeschuck, CEO Bioware, zur Gewaltdiskussion in PC-Spielen.

INHALT

MOST WANTED

Unsere Online-Bestenliste: Sie stimmen über die meisterwarteten PC-Titel ab (Stand: 15.07.2009)

1. **DIABLO 3** – Action-Rollenspiel | Blizzard – Termin: Nicht bekannt
2. **RISEN** – Rollenspiel | Deep Silver – Termin: 2. Oktober 2009
3. **MAFIA 2** – Action-Adventure | Take 2 – Termin: 1. Quartal 2010
4. **STARCRAFT 2: WINGS OF LIBERTY** – Echtzeit-Strategie | Blizzard – Termin: Nicht bekannt
5. **BIOSHOCK 2** – Ego-Shooter | Take 2 – Termin: 1. Quartal 2010
6. **HALF-LIFE 2: EPISODE THREE** – Ego-Shooter | Valve – Termin: Nicht bekannt
7. **DRAGON AGE: ORIGINS** – Rollenspiel | Electronic Arts – Termin: 23. Oktober 2009
8. **OPERATION FLASHPOINT 2: DRAGON RISING** – Taktik-Shooter | Codemasters – Termin: Herbst 2009
9. **BATTLEFIELD 2: BAD COMPANY** – Ego-Shooter | Electronic Arts – Termin: Winter 2009
10. **ARCANIA: A GOTHIC TALE** – Rollenspiel | Jowood – Termin: Winter 2009



ALTMEISTER | Sollten Sie bisher daran gezweifelt haben: Rage wird ein Shooter. Das kann id software am besten.

Rage

Von: Robert Horn

Ein legendärer Entwickler probiert sich an einer neuen Marke – und wir waren exklusiv vor Ort!

Es ist heiß, als wir in Dallas, Texas aus dem Flugzeug steigen. Brutal heiß. Wenn es noch ein wenig heißer wird, erklärt uns der Taxifahrer, der uns zu unserem Bestimmungsort kutschiert, dann sterben hier draußen Menschen. Babys etwa, die aus Versehen von ihren Eltern auf dem Autorücksitz vergessen wurden.

Kurze Zeit später ist die Hitze vergessen, die Kühle eines klimatisierten Entwicklerstudios empfängt uns. Kein Türschild verrät, wo wir uns gerade befinden. Aufdringliche Fans sollen damit in die Irre geführt werden. Von denen hat id software nämlich mehr als genug. Schließlich zählt das Studio, das 1991 gegründet wurde, zu den berühmtesten Spieleschmieden weltweit. Mit ihren Werken haben die Texaner nicht nur das Genre des Ego-Shooters erfunden, sondern auch eine ganze Jugendkultur geprägt. Mit unserem Eintreffen bei id software im Vorort Mesquite scheint es nun wieder Zeit für eine erneute Revolution.

Wir wurden eingeladen, uns **Rage** anzuschauen. Viel war bisher noch nicht über das seit Jahren erste komplett neue Spiel von id software bekannt. Man solle fahren können, hieß es. Es gebe Außenwelten und natürlich die id-typischen Ballereien. Wie das alles zusammenhängt, aussieht und funktioniert, war bisher von einem Nebel aus Mutmaßungen und wilden Gerüchten verschleiert. Nun endlich brechen die Entwickler ihr Schweigen, allen voran Tim Willits, der als Creative Director die Präsentation leitet. Wie begeistert Tim ist, der Öffentlichkeit endlich einmal zusammenhängende Szenen von **Rage** zu präsentie-

Verstrahlt

Die futuristische Welt von **Rage** erholt sich von der Katastrophe eines Meteoriteneinschags. Die Oberfläche und ihre Bewohner haben sich ... verändert.

MEIN AUTO | Die langen Strecken bewältigen Sie mit Ihrem eigenen Fahrzeug. Für Ihr erstes müssen Sie hart schuften.

ren, sieht man ihm auf den ersten Blick an. Wir sind nicht minder gespannt. Schließlich scheint **Rage** ein eher untypisches id-Spiel zu werden. Oder doch nicht?

Bevor es losgeht, betritt ein unscheinbarer Mann mit blonder Mähne den Raum, gehüllt in verwaschene Klamotten, auf dem T-Shirt ein halbleeres Glas mit der Aufschrift „Half full". Mit schüchternem Lächeln grüßt uns der Brillenträger und nimmt in einer dunklen Ecke Platz. Tim macht sich nicht einmal die Mühe, den Herrn vorzustellen. Jeder Anwesende kennt den Mann, sackt vor Ehrfurcht leicht in seinem Stuhl zusammen. Immerhin hat dieser Typ vor Jahren das Seitwärts-Scrollen auf dem PC erfunden und versucht, eine PC-Umsetzung von **Super Mario Bros 3** an Nintendo zu verkaufen. Neben uns sitzt ein Pionier der Programmierkunst, ein Engine-Gott, der Mitgründer von id software. Meine Damen und Herren: Mr. John Carmack! Außenstehende würden ihm mit Sicherheit in Sekunden den Nerd-Stempel verpassen. Trifft wohl auch zu.

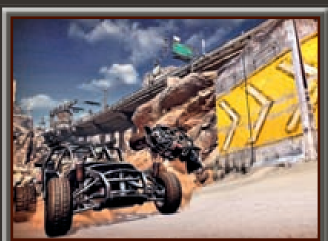
Doch seinen Auftritt, einen viertelstündigen, hochtechnischen Exkurs über die id-tech-5-Engine, hat John erst später. Zunächst genießt er, ebenso wie wir, die ausführliche Präsentation von **Rage**.

Tim Willits erklärt: Rage soll genau das werden, was id software am besten kann, nur eben noch weit mehr. Dafür haben sich die kreativen Köpfe eine postapokalyptische Welt ausgedacht, in der die Erdoberfläche von einem Meteoriteneinschlag zerstört wurde. Um die Menschheit zu retten, haben die Regierungen das Eden Project ins Leben gerufen und kurz vor der Katastrophe sogenannte Archen im Erdboden versenkt. Darin: Künstler, Wissenschaftler, Politiker, die den Fortbestand der menschlichen Rasse nach dem Einschlag sichern sollen. Eigentlich sollen die Archen

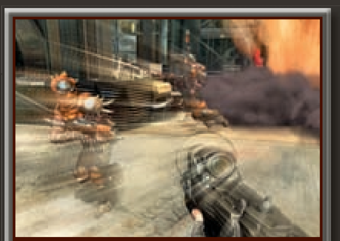
ES GIBT VIEL ZU TUN: DIE WELT VON RAGE

Anders als von id-Spielen gewohnt enthält Rage Spielelemente, die den Shooter aus der Masse hervorheben sollen:

Wer an **Doom 3 (dt.)** zurückdenkt, erinnert sich an düstere, enge Gänge und ein ziemlich lineares Spielsystem, in dem man außer Schießen und Türenaufmachen wenig zu tun hatte. Mit **Rage** trauen sich die Entwickler nun endlich, große Landschaften und verschiedene Spielelemente miteinander zu verknüpfen. Das Ganze wird von der neuen id-tech-5-Engine wunderschön in Szene gesetzt. Zwar sind die Aufnahmen gestellt, doch alle hier abgebildeten Screenshots zeigen waschechte und höchst beeindruckende Spielegrafik.



Autorennen
So etwas gab es in id-Spielen noch nie. Rasante Rennen mit aufgemotzten Endzeit-Boliden sind in **Rage** mehr als nur eine Randerscheinung. Dafür werden die Fahrten konsequent in die Geschichte eingebunden. Ihre Autos dürfen Sie aufmotzen, es gibt im Spiel sogar eine Profiliga, in der Sie um Millisekunden kämpfen – mit aufgeschraubten Waffen, versteht sich.



Feuergefechte
Das können die Jungs von id software eindeutig am besten: Natürlich wird in **Rage** kräftig geballert. Eine Ähnlichkeit zu **Doom 3** ist dabei nicht von der Hand zu weisen. Neben Standardwaffen wie Maschinengewehren oder Schrotflinten geht es in **Rage** auch abgedrehter zu: Der Held wirft zum Beispiel eine Art Bumerang, Wing Stick genannt, um unentdeckt zu bleiben.



Quests
Ebenfalls ungewöhnlich für id software: In **Rage** leiten Aufträge von verschiedenen Personen durch die Geschichte. Dabei können Sie auch durchaus am Wegesrand einen hilfsbedürftigen Einsiedler finden, der Sie abseits der Hauptquest mit Missonen betraut. Aber: Erfahrungspunkte wie in einem Rollenspiel gibt es nicht. Stattdessen erhalten Sie Geld oder Ausrüstung.

Noch mehr Ungewöhnliches aus der Welt von Rage:

- **Crafting:** Dieses Handwerkssystem kennen wir eher aus Rollenspielen. In **Rage** dürfen Sie ebenfalls Materialien sammeln und verschiedene Gegenstände wie Verteidigungstürme oder kleine Roboter herstellen.
- **Aufmotzen:** Aus diversen Rennspielen entliehen. In Städten dürfen Sie Ihre Autos mit Spoilern, Stoßdämpfern und allerlei Waffen bestücken. So erbeuten Sie später etwa einen Magneten, der während der Fahrt fallen gelassene Gegenstände der Gegner aufsammelt.
- **Ansehen:** Je nachdem, wie und ob Sie Ihre Aufträge erfüllen, reagieren Dorfbewohner anders auf Ihr Auftreten. Wenn Sie etwa gerade eine fiese Banditenbande erledigt haben, sprechen Sie viele NPCs darauf an und beglückwünschen Sie.

TYPISCH ID | In düsteren, verfallenen Anlagen legen Sie sich mit Banditen an. Im Hintergrund: ferngesteuerte Bomben.

wenige Tage nach der Katastrophe an die Erdoberfläche zurückkehren, doch wie so oft geht etwas schief. Die Arche, in der sich der Spieler befindet, findet ihren Weg erst 80 Jahre später. Klar, dass sich auf der Erde inzwischen postapokalyptisches Leben in all seinen Mutationen ausgebreitet hat. Eine unbekannte Welt erwartet den Helden.

Wir stehen in einem riesigen Canyon, den die id-tech-5-Engine atemberaubend in Szene setzt. Mit dem weiten Himmel, den sonnenüberfluteten Ebenen, zerstörten Straßen und liebevollen Details wirkt die Szenerie vollkommen anders als die dunklen, engen Gänge eines Doom 3. Mit diesem ersten Eindruck wird klar, dass sich die Entwickler energisch vom Anblick früherer id-Titel verabschieden wollen. Ein weiterer Anhaltspunkt für diese These steht wenige Meter neben unserem Helden: ein rostiger Buggy, der direkt aus einem Mad Max-Film stammen könnte. Tim Willits erklärt auch gleich die Funktion des Gefährts: Fahrzeuge sind in der Welt von Rage immens wichtig, immerhin gilt es, teils große Entfernungen zurückzulegen. Ein Fahrzeug besitzen Sie allerdings nicht von Beginn an einfach so – dafür müssen Sie hart arbeiten, sprich: Quests erledigen. Damit wollen die Entwickler sicherstellen, dass Ihnen Ihr motorisierter Untersatz richtig ans Herz wächst. Schließlich werden Sie mit Ihrer Kiste auch eine gehörige Menge Kämpfe absolvieren. Zu diesem Zweck sind Ihre Fahrzeuge (Sie werden eine ganze Reihe besitzen, wie viele, steht bisher noch nicht fest) mit allerlei Waffen, Panzerung und diversen Extras aufrüstbar. Dazu dient eine Werkstatt in der Stadt Wellspring, wo Sie Ihren Boliden nach heftigen Schusswechseln reparieren und

INTERVIEW MIT STEPHAN MARTINIERE

„Es muss zerstörte Städte geben."

PC Games: Rage sieht anders aus als alle vorherigen id-Titel. Wolltet ihr keine Ähnlichkeit zu früheren Titeln herstellen?
Martiniere: „Oh nein, die aufregende Seite des Projekts ist, zumindest für mich, etwas wirklich Neues zu erschaffen. Jeder Spieleentwickler strebt danach, aus der Masse herauszustechen, auf der Suche nach etwas Aufregendem und Einzigartigem, das einen eigenen Stil hat. Sehr früh im Verlauf des Projekts entschieden wir uns für ein sehr dreckiges Design, für stilistische Elemente aus den 1920ern und 30ern mit runden Formen. Wir bauten Einflüsse aus Japan und der westlichen Welt ein und erschufen ein einzigartiges Ambiente."


Stephan Martiniere ist Art Director bei Rage.

PC Games: Als ich das Spiel zum ersten Mal sah, dachte ich gleich an Mad Max oder Fallout 3. Gab es Inspirationen durch diese Titel mit postapokalyptischen Themen?
Martiniere: „Nein, ich denke nicht. Das Kernthema ‚Postapokalypse' ist sehr beständig. Schon vor Mad Max gab es diese Art von Design, das die Menschen damit verbinden. Davon kommt man nicht weg, es ist feststehend und hat sich bewährt. Der interessante Aspekt ist, wie man seinen eigenen Stil im Genre kreiert. Wenn man zum Beispiel einen Western macht, gibt es Zutaten, die erwartet werden, damit es sich wie ein Western anfühlt. Und auch bei postapokalyptischen Themen gibt es Zutaten, die man braucht, um das Gefühl zu erzeugen."
PC Games: Also muss es etwa Wüsten geben?
Martiniere: „Ja, zum Beispiel. Es muss zerstörte Städte geben und natürlich Mutanten. Die Menschen wurden alleine gelassen und mutierten. Alle diese klassischen und typischen Zutaten machen das postapokalyptische Thema zu dem, was es ist. Ich glaube, viele Firmen wählen dieses Thema, weil es sehr viele Aspekte beinhaltet, die sich perfekt eignen, um interessantes Gameplay und visuelle Eindrücke zu vermischen."

MONSTER-FERNSEHEN

Mit Monster Bash TV bauen die Entwickler ein nettes, süchtig machendes Spiel im Spiel ein:

Als Teilnehmer der Sendung haben Sie eine klare Aufgabe: Überleben Sie den irren Mutanten-Parcours! Der gliedert sich in verschiedene Räume, die Türen öffnen sich erst, wenn ein Abschnitt komplett gesäubert wurde. Die Fantasie der Entwickler hat dabei wirre Blüten getrieben: Die Welt des Bash TV erinnert an eine groteske Zirkus-Show, die einzelnen Räume sind voller witziger Ideen (etwa einem riesigen, mechanischen Gorilla, der sich mit rotierenden Messern durch den Raum bewegt). Das Spiel misst übrigens während der Ballerei Ihre Bestzeit. Perfekt, um sich gegen andere Spieler zu messen!

A: CLOWN | Dieser Herr ist J.K. Stiles, der Veranstalter von Mutant Bash TV.

B: ARENA | Den Eingang zum Sender-Gelände finden Sie ein wenig abseits der Stadt Wellspring. Ein riesiges Schild weist die Richtung.

C: FAHRSTUHL | Nach und nach werden die Mutanten auf Sie losgelassen, meist auf abgedrehte Art und Weise.

D: GEGNER | Die Masse macht die Monster so gefährlich. Am Ende gibt's Supermutanten.

mit neuen Ersatzteilen versehen. Darüber hinaus hat das Autofahren aber noch mehr spielerische Relevanz, als von Punkt A nach Zielort B zu gelangen. Im Laufe des Spieles steigen Sie nämlich in eine Rennliga ein, wo Sie auf mörderischen Kursen um die Bestzeit kämpfen. Natürlich ist hier alles erlaubt, es darf nach Herzenslust geballert werden. Darüber hinaus sind die Rundkurse mit Überraschungen gespickt, sodass etwa eine Gruppe Banditen am Wegesrand lauert, die jeden ahnungslos Vorbeifahrenden gnadenlos angreift.

Bevor Sie allerdings eine Karriere als feuerwütiger Fahrer einschlagen dürfen, müssen Sie einige wichtige Aufgaben erledigen. Denn alle Elemente des Spiels soll laut Willits eine spannende Hintergrundgeschichte miteinander verknüpfen, nichts geschieht ohne Grund. Das erklären wir am Beispiel der Endzeitrennliga:

In der Stadt Wellspring lebt der Rennveranstalter Jackie Weeks. Er bietet Ihnen an, ein Proberennen zu absolvieren. Wenn Sie dieses überstanden haben, erklärt er Ihnen, dass Sie für ein Rennzertifikat der Profiliga erst einmal einen Sponsor benötigen. Da käme wohl nur der Fernsehmogul J.K. Stiles in Frage, der draußen vor der Stadt seine Sendung „Mutant Bash TV" produziert. Warum Sie überhaupt in diese Liga einsteigen wollen? Ganz einfach: Der Bürgermeister der Stadt, Clayton, benötigt von Ihnen ein bestimmtes Ausrüstungsteil. Das wiederum können Sie nur in den Autorennen gewinnen. Zurück zu Bash TV. Den verrückten (und beeindruckend animierten) Veranstalter treffen Sie in seiner kleinen Funkstation außerhalb von Wellspring. Natürlich gibt er Ihnen nicht einfach so einen Sponsorenvertrag. Zuallererst müssen Sie etwas für ihn tun:



MOBIL BALLERN | Ihr Fahrzeug rüsten Sie mit schweren Waffen aus. Die Welt von **Rage** ist tödlich.


HEIMAT | Die Siedlung Wellspring ist ihr erster sicherer Hafen. Weitere werden folgen.


SCHUTZSPINNE | Bei den wilden Ballereien dürfen Gimmicks wie dieser selbst gebastelte Spinnenroboter nicht fehlen.

eine Runde in seiner abgedrehten Show überleben. Was genau dort passiert, erfahren Sie im Extrakasten auf Seite 29.

Auch wenn jetzt öfters das Wort „Quest" gefallen ist: Rage wird kein Rollenspiel. Erfahrungspunkte oder Gesprächsoptionen gibt es nicht, stattdessen erhalten Sie für erfüllte Aufgaben lediglich Geld oder Ausrüstungsgegenstände. id software kreiert zwar eine lebendige Atmosphäre voller NPCs, Nebenmissionen und sogar einer offenen Welt, doch all das bleibt rudimentär – id-Stil eben. Dennoch gestaltet sich die wilde Welt von Rage erstaunlich komplex – für ein id-Spiel: So existiert sogar ein Crafting-System, also die Herstellung von verschiedensten Apparaten durch den Spieler. Das zeigt uns Tim Willits, als er für den Bürgermeister der Stadt Wellspring einen typischen Auftrag annimmt. Banditen machen schon seit Längerem eine wichtige Handelsroute unsicher. Die Schurken haben kleine, ferngesteuerte Autos mit Bomben versehen und jagen damit friedliche Konvois in die Luft. Wir sollen die bösen Buben stoppen und die Produktionsanlagen für die kleinen Flitzer lahmlegen. Wir steigen also in unseren Buggy, den wir zuvor mit dicken Panzerplatten und zwei schweren Maschinengewehren versehen haben. Wie gerade erwähnt, ist die Welt vor den Toren von Wellspring gefühlt weitläufig, ein Open-World-Spiel ist Rage allerdings nicht. So haben Sie meist drei bis vier verschiedene Routen zur Auswahl, um zum Ziel zu gelangen. So können Sie zwar auch in Gebiete gelangen, die Sie erst später betreten sollten, viel weiter geht die Freiheit aber nicht.

Auf der Karte wird unser Reiseziel angezeigt, wir brettern los. Es

INTERVIEW MIT **TIM WILLITS** UND **MATT HOOPER**

„Niemand mag es, sich zu verlaufen."

PC Games: Zu welchem Genre gehört Rage?
Willits: „Wir wollten mit dieser neuen Marke endlich einmal etwas komplett Neues machen. Wir wollten unseren Wurzeln treu bleiben, also sehr gute First-Person-Actionspiele machen,


Tim Willits, Creative Director, und Matt Hooper, Lead Designer von Rage.

aber wir wollten die Erfahrung ausweiten. Wir wollten Story- und Charakterelemente sowie Renn- und Fahrelemente einbauen. Wir wollten den Leuten eine neue Erfahrung vermitteln, fast wie ein neues Genre. Rage kann man nicht herkömmlich definieren, Rage ist Rage."
Hooper: „Wir hatten diese Diskussionen sehr oft, speziell mit den Leuten von EA, mit denen wir gut gearbeitet haben. Aber sie sind der Publisher und sie wollen wissen, in welche Schublade das Spiel gehört. Das ist wegen der ganzen Dinge, die wir eingebaut haben, wirklich schwierig. Deswegen war die Präsentation gerade ja auch länger als die meisten Demos, weil wir ein so breites Spektrum an Gameplay haben. Aber es bleibt ein id-Spiel mit der typischen Action. Es geht um dieses id-Gefühl, das sich durch das Spiel zieht, auch durch die Rennen."
PC Games: Ihr habt damit eigentlich meine zweite Frage schon beantwortet. Rage ist so weit von anderen id-Spielen entfernt – wie viel ‚id' steckt in dem neuen Spiel?
Willits: „Das war eine Designentscheidung. Wir wollten kein [indiziert], kein [indiziert] und kein [indiziert]. Wir machen seit den frühen 90ern Spiele, wir sind selbst Spiele-Fans. Es dauert viele Jahre, ein Spiel zu kreieren, und wir wollten einen aufregenden, einzigartigen Titel machen, die Leute überraschen und zeigen, dass Rage ein großartiges Spiel ist."
Willits: „Das war der Luxus der neuen Marke. Wir haben alle Charaktere und Dinge, die wir gerne in anderen Spielen sehen, ausgewählt und entschieden, was für uns sinnvoll ist. Wir wollten kein genreübergreifendes Spiel, das sich nicht richtig anfühlt. Wir haben sehr viele Sachen ausprobiert und uns erlaubt, Dinge wieder zu entfernen, wenn sie uns nicht richtig schienen. Wenn wir an einer existierenden Marke arbeiten, haben wir diesen Luxus nicht. Aber hier können wir Dinge wie ‚Bash TV' machen."
PC Games: Ist die Welt von Rage eher linear oder wirklich Open-World?
Willits: „Das Spiel hat schon einige Vorgaben. Wenn man zum Beispiel zu früh ins nördliche Territorium geht, wird es ohne Vorbereitung ganz schön heftig. Es gibt allerdings eine Menge Optionen und Freiheiten, die man hat. Der Spieler wird lernen, Wege abzuschätzen. Er wird lieber den einen, längeren Weg nehmen, weil er weiß, dass auf dem anderen Banditen lauern. Wir wollen die Gebiete einzigartig und wiedererkennbar machen. Wir wollen den Spieler ein bisschen an der Hand nehmen, weil niemand es mag, sich zu verlaufen."
PC Games: Stichwort: Mehrspieler?
Willits: „Wir sind derzeit noch am Rumwerkeln. Wir wollen einen Mehrspielermodus integrieren, er soll aber ins Universum passen. Aber bis wir euch weitere Details verraten dürfen, schweigen wir lieber."



SCHLAGABTAUSCH | Gegner rufen bei Kontakt Verstärkung herbei und teilen sich auf. Zum Schutz haben wir Verteidigungstürme errichtet.

geht über einen alten, zerstörten Highway, als wir plötzlich in einen Hinterhalt von Banditen geraten. Sofort lässt Tim die Bordgeschütze des Buggys feuern, zerfetzt einen Angreifer mit einer spektakulären Explosion. Solche Gefechte, erklärt er uns, sind nicht zufällig. Bestimmte Banditengruppen beanspruchen ein Gebiet für sich und greifen natürlich an, wenn Sie da durchwollen. Haben Sie die Störenfriede einmal aus ihrem Territorium verjagt, herrscht fürs Erste Ruhe. Tim kämpft derweil weiter mit den Banditen, lässt sich jagen, um dann den Verfolger mit einer rasanten 180-Grad-Drehung gekonnt auszuschalten. Bei solchen Straßenkämpfen lassen erledigte Gegner oft diverse Boni (die guten, alten „Power-ups") fallen, die Sie durch Drüberfahren aufsammeln. Später können Sie Ihren Boliden auch mit einem Magneten ausrüsten, der so etwas vollkommen automatisch macht. Kurze Zeit später erreichen wir die Basis der „Shrouded", so der Name des Banditen-Clans. Im Nu rasen von überall her kleine, mit Sprengstoff bestückte Autos herbei, denen Tim nur mit wilden Sprüngen (und jeder Menge Feuerkraft) ausweichen kann. Durch einen kleinen Eingang betreten wir danach den düsteren Stützpunkt. Es beginnt, was id am besten kann: der Teil, in dem geballert wird.

Mit gezückter Waffe betreten wir den unterirdischen Komplex. Erinnerungen an **Doom 3** werden wach, allerdings sieht **Rage** eine ganze Ecke besser aus. Tim demonstriert uns gleich eine lautlose Vorgehensweise: Er zückt den Wing Stick, eine Art Bumerang, mit dem er geräuschlos einige Wachen ausschaltet. Natürlich hat das Spiel noch eine ganze Palette weiterer Schießprügel zu bieten. Als wir schließlich entdeckt wer-

STADTBESUCH

Wellspring ist die größte Siedlung, die Sie im Spiel ansteuern werden. Wir zeigen, was Sie dort alles erleben können.

Wellspring ist bevölkert mit allerlei skurrilen Charakteren, die mehr oder weniger freundlich auf Sie reagieren. Viele von Ihnen vergeben Aufträge, bei anderen dürfen Sie Ihr Auto reparieren, Vorräte auffüllen oder an Rennen teilnehmen. Deshalb ist Wellspring der Dreh- und Angelpunkt Ihres Abenteuers, der Ruhepol, an den Sie immer wieder zurückkehren werden. Die einzige Stadt ist Wellspring aber nicht.

KNEIPE | Traditionell ist die örtliche Bar ein guter Platz, um Aufträge zu ergattern. Hier finden Sie eine bunte Auswahl an illustren Auftraggebern, die Ihnen helfen, den Geldbeutel zu füllen.

WERKSTATT | Dieser alte Kerl ist Mechaniker und verkauft Ihnen allerlei Ersatzteile für Ihren fahrbaren Untersatz. Wenn Sie Ihren Wagen mal wieder in Schrott verwandelt haben, hilft er bei der Reparatur.

BÜRGERMEISTER | Der Chef der Stadt residiert in diesem Büro. Er bittet Sie, eine Banditenplage zu beseitigen, die eine wichtige Handelsroute blockiert.



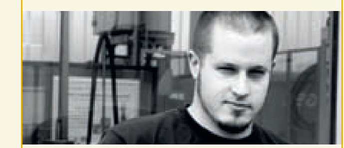
VOM FEINSTEN | Die id-tech-5-Engine bringt Beeindruckendes auf den Bildschirm. Erstmals glänzt ein id-Spiel mit weitläufigen Landschaften.

den, brennt die Luft: Von allen Seiten gehen Banditen auf uns los, versuchen uns einzukesseln und gehen unter Beschuss in Deckung. Eine weitere Neuerung gefällt uns dabei richtig gut: Der Protagonist kann eigene Gegenstände basteln – vorausgesetzt, er hat vorher entsprechende Pläne und Material gesammelt. Und so pflanzt Tim ein stationäres Geschütz vor sich in den Gang, das sofort das Feuer auf die Schurken eröffnet. Auch eine mobile Variante davon gibt es: Ein kleiner, spinnenartiger Roboter stakst neben Ihnen her und unterstützt Sie im Kampf. Wird das Teil zerstört, sammeln Sie einfach die Überreste auf und haben gleich wieder einige Bauteile für das nächste Objekt. Übrigens dürfen Sie die ferngesteuerten Autobomben später ebenfalls bauen. Nett! Nach der bombastischen Ballerei in der Basis geht es nach Wellspring zurück, wo Tim uns die Straßenrennen und das spaßige Mutant Bash TV erklärt. Außerdem erwähnt er, dass eine finstere Macht, die „Authority", nicht gerade erfreut über das Auftauchen eines Arche-Bewohners ist. Es gibt also noch einiges zu erleben.

Die Präsentation von Rage hat uns nahezu sprachlos zurückgelassen. Endlich wissen wir, nach all den Infohappen, wie das Spiel funktioniert. Es sieht großartig aus (kaufen Sie sich einen neuen Rechner!), bietet mehr als das typische, stumpfe id-Geballer und überrascht mit einer dichten Geschichte voller wundersamer Charaktere. Nach Jahren hat sich das legendäre Entwicklerstudio aufgemacht, eine neue Marke zu entwickeln, und ist dabei, sich damit selbst neu zu erfinden. Kleinere Nachteile sind aber zu erwarten. So wollen die Entwickler von einer Mod-Unterstützung eher absehen, ihrer Meinung nach hat der Stand der Technik ein Niveau erreicht, das Hobby-Programmierer nur noch schwer erreichen können. Auch einen Tag-und-Nacht-Wechsel wird es nicht geben. Der einfache Grund: „Irgendetwas im Level sieht bei Nacht immer doof aus", erklärt uns Tim. Und **Rage** soll nach Möglichkeit an jeder Stelle perfekt sein. Deswegen auch der abgenutzte, von id software erfundene Spruch zum Schluss: Es kommt, wenn es fertig ist – „when it's done". ❑

ERSTEINDRUCK

Robert Horn



Lange Zeit konnte ich mir unter **Rage** nicht viel vorstellen, zu spärlich waren die Informationen. Jetzt habe ich den Titel mit eigenen Augen erlebt – und bin hin und weg. Nicht nur grafisch erwartet uns Grandioses, auch spielerisch macht **Rage** (im Vergleich zu alten id-Titeln) einen großen Sprung nach vorne, ohne dabei seine Wurzeln zu vergessen. **Rage** wird ein id-Spiel durch und durch. Spitze!

GENRE: **Ego-Shooter**
ENTWICKLER: **id software**
ANBIETER: **Electronic Arts**
TERMIN: **„Wenn es fertig ist"**



NEBENQUEST | Crazy Joe, ein NPC, links, hat Probleme mit Mutanten, rechts. Wir könnten helfen. Müssen aber nicht.

KARAMBOLAGE | Gekämpft wird nicht nur zu Fuß, sondern auch mit Autos. Dabei lässt es **Rage** gewaltig krachen.

„Wir haben absichtlich einfache Spiele gemacht."

PC Games: Du hast eine Zeit erlebt, in der Entwickler wie Götter waren und praktisch im Alleingang ein Spiel in kurzer Zeit entwickelt haben. Das hat sich dramatisch geändert …

Carmack: „Das hat sich Schritt für Schritt so entwickelt, weil wir nach und nach immer mehr Leute dazugeholt haben. Jetzt haben wir mehrere Teams in der Firma, mit über 100 Leuten. Vieles ist anders geworden. Das war aber eine natürliche Entwicklung, weil wir ja auch den Spielen immer mehr abverlangt haben und sich das Budget immer mehr dem von Filmen angenähert hat. Außerdem sollten Spiele nicht mehr nur eine Sache besser und schlauer lösen als andere, sondern alle Aspekte mussten sich auf einem extrem hohen Niveau bewegen. Das kann man mit einem kleinen Team gar nicht schaffen, selbst auf der technischen Seite. Es ist wahr, dass ich bis zu **Beben 3** im Prinzip den ganzen Code selbst geschrieben hatte. Aber das ist heutzutage einfach nicht mehr möglich. Es gibt einfach viel zu viele Code-Zeilen, sicher über eine Million. Die kenne nicht mal ich. Man braucht also ein Team aus Top-Programmierern, um alles zusammenzubringen."

PC Games: Wo genau ist dein Platz im Team bei der Entwicklung von **Rage**?

Carmack: „Ich bin der Technische Leiter der Firma. Ich entscheide also im großen Maße, in welche Technologien wir investieren und wo unser Fokus nicht so sehr liegen soll. Meine Rolle ist aber immer noch primär im Engineering, wo ich nicht als Technischer Manager für ein Projekt fungiere. Robert Duffy ist der Leitende Programmierer, der sicherstellt, dass die 15 Programmierer, die an **Rage** arbeiten, auch alle etwas Sinnvolles zu tun haben. Ich hingegen schreibe die meiste Zeit neue Systeme, arbeite am Grafik-System, an Optimierungen und am Datenfluss. Ich stelle sicher, dass der User-Input frei von Verzögerung ist. Mein Anteil am Spiel ist nicht so groß, wie er früher war."

PC Games: Die Zeiten haben sich geändert.

Carmack: „Ja. ‚Wow, das hat richtig tolles 3D wie noch nie, lasst uns das Spiel kaufen!' So ist es nicht mehr. Alle großen Titel sind auf verschiedene Weise spektakulär. Ich versuche, ein bisschen von meiner Magie zum Spiel beizutragen. In vielen Fällen diene ich als Galionsfigur für id, womit ich immer noch eine wichtige Rolle spiele, aber das Endprodukt ist der Anteil vieler talentierter Menschen.

John Carmack ist Technischer Leiter bei id software.

Und manchmal habe ich ein schlechtes Gewissen, wenn mich die Leute mit Dingen wie kleinen grafischen Details in Verbindung bringen. Die sind zwar sehr einzigartig und innovativ, hinter dem eigentlichen Entstehungsprozess steckt aber doch viel mehr."

PC Games: Das tägliche Programmieren ist also immer noch dein Traumberuf?

Carmack: „Ja, absolut. Ich habe bewusst die Entscheidung getroffen, damit ich nicht von einem außergewöhnlichen Coder zu einem lausigen Manager werde."

PC Games: Denkst du, dass die große Zeit der Innovationen vorbei ist? Wir haben eine so realistische Grafik erreicht, dass es kaum noch Platz für Verbesserungen gibt.

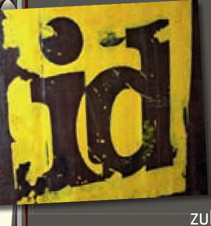
Carmack: „Die Technologie ist heutzutage nicht so wichtig. Es gibt keinen Zweifel mehr, dass wir mit der heutigen Technologie spektakuläre Spiele schaffen können. Allein für gute Grafik gibt keiner 60 Dollar aus. Man muss das Ganze haben: Gameplay, Design, Entertainment. Und wenn Menschen behaupten, dass es nur auf die Render-Technologie ankommt, muss ich widersprechen. Das ist nicht wahr. Die Technologie stand immer im Dienste des Spiels. Wir haben absichtlich einfache Spiele gemacht, nicht weil wir nicht wussten, wie es besser geht, sondern weil das unser traditionelles Design war."

PC Games: **Rage** ist ein großer Schritt für euch. Eine große Herausforderung?

Carmack: „Wir wollten uns selbst fordern. Jetzt ist die Technologie da, um das zu tun. **Doom 3 (dt.)** musste das sein, was es war, weil die Technik eben nicht für große Außenareale geschaffen war. **Rage** ist also eine Art Lernprozess für uns. Wir wollen unsere Fühler ausstrecken, um ein besseres Spiel zu entwickeln."

ID SOFTWARE: LEGENDEN DER SPIELEBRANCHE

Klar, jeder weiß, dass id software eine berühmte Spielefirma ist. Aber warum?



Die meisten Titel, die id software seit seiner Gründung auf den Markt brachte, sind hierzulande indiziert. In Amerika jedoch lösten diese Spiele eine Kulturrevolution aus, schufen nicht weniger als ein eigenes Genre, erfanden das Deathmatch und damit das kompetitive Spielen über das Internet. Dank Carmacks herausragender Programmierarbeit galt nahezu jeder id-Titel als Meilenstein in Sachen Grafik. Eine kleine Historie:

• 1990 Ein paar Angestellte der Firma Softdisk arbeiten heimlich an dem Jump & Run **Commander Keen**.

• 1991 Nach dem Erfolg von **Keen** gründen Carmack, Romero und einige andere ihre eigene Firma: id software. id ist das Überbleibsel von „ideas from the deep".

• 1991 **Hovertank 3D** kommt auf den Markt. Es gilt als erster, rudimentärer Vertreter des Ego-Shooter-Genres.

• 1992 Ein in Deutschland indiziertes Spiel begründet den Erfolg der Firma. Es gehört zu den erfolgreichsten Spielen der Neunziger und zeigte für damalige Verhältnisse brutale Gewalt auf dem Bildschirm.

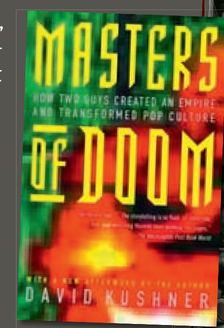
• 1993 Ein ebenfalls indizierter Shooter schockt die Welt. Heute gilt dieses Spiel aus technischer Sicht als Meilenstein. Auch heutzutage alltägliche „Deathmatches" wurden mit diesem Titel populär.

• 1994-1997 Weitere (ebenfalls hierzulande indizierte) Shooter werden veröffentlicht und machen Turniere über das Internet populär. John Romero und Tom Hall verlassen die Firma.

• 2004 **Doom 3** wird als erster Ego-Shooter von id in Deutschland nicht indiziert.

• 2009 id software wird von Zenimax gekauft. id verliert damit seine langjährige Unabhängigkeit.

Wer mehr über id software, Romero, Carmack und Co. erfahren möchte, dem sei dieses Buch empfohlen.



Masters of Doom, geschrieben von David Kushner, erzählt in flotten und leidenschaftlichen Worten die Geschichte von id software. Dabei begleitet der Autor John Carmack und John Romero von ihrer Kindheit bis zur Entwicklung von **Doom 3**. Sogar **Rage** wird im Nachwort indirekt erwähnt. Viele kleine Details lassen Kenner dabei wissend schmunzeln, aber auch Neulinge werden bei den vielen Eskapaden der beiden Ausnahmetalente herzlich lachen. Wir haben übrigens nachgefragt: Zwar sei es reißerisch beschrieben, doch John Carmack bestätigte uns, dass alles in diesem Buch wahr sei.

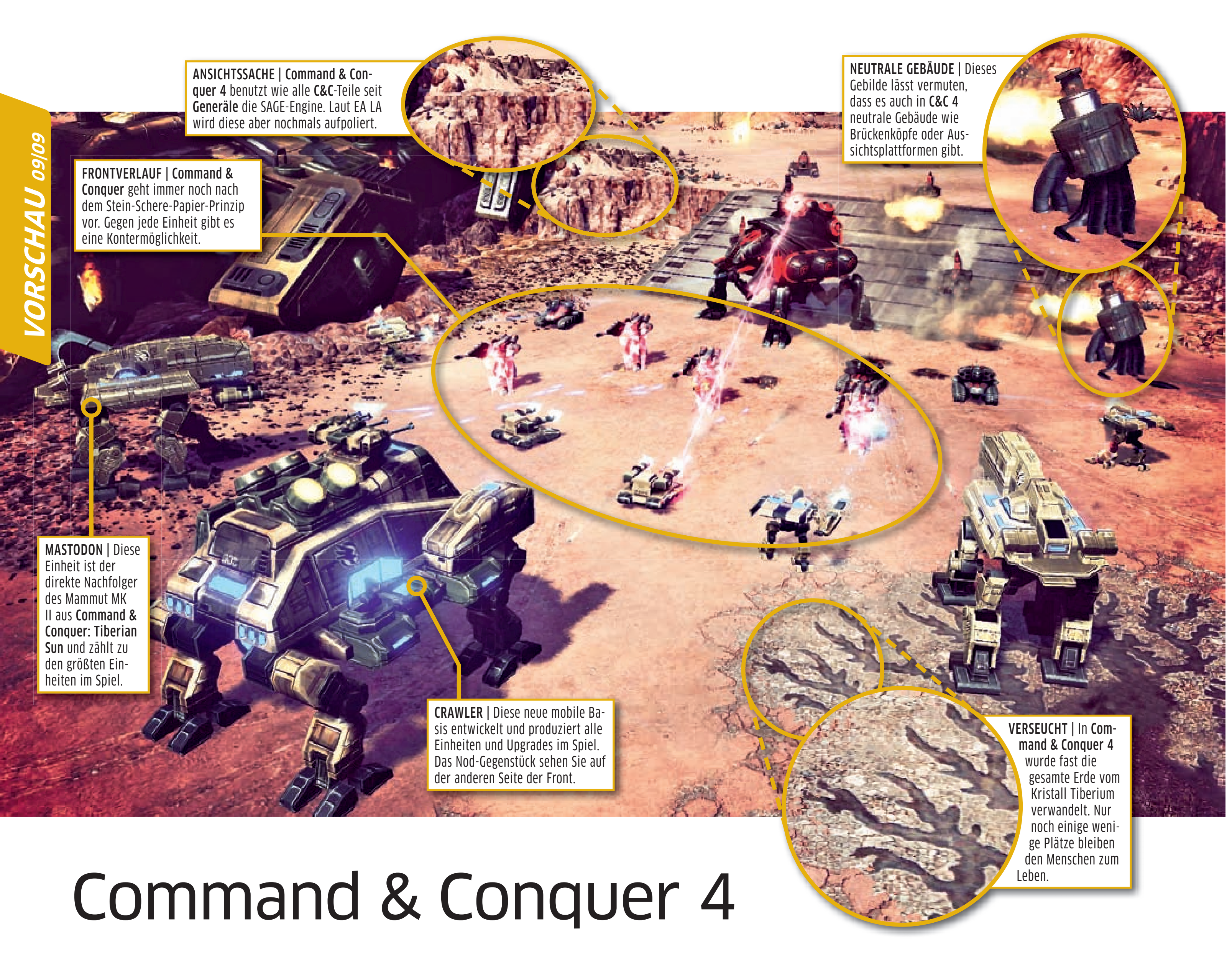

"GRAFISCH STECKT DIE PRÄSIDENTEN-SIMULATION SCHON JETZT JEDE URLAUBSPOSTKARTE IN DIE REISETASCHE." - GAMESTAR 6/09
"TROPICO 3 WIRD DER NACHFOLGER, DEN SICH ALLE AUFBAUSPIEL-FANS SEIT JAHREN WÜNSCHEN." - GAMESTAR 6/09
TROPICO 3
EL PRESIDENTE IST ZURÜCK!
TR-101-W
AIR TROPICO
TR-101-W
PC DVD
TROPICO
RELOADED
USK 6
12
TROPICO RELOADED
AB ENDE JULI IM HANDEL!
WWW.TROPICO3.COM











Command & Conquer 4

Von: Christian Schlütter

Am Ende der Tiberium-Saga kristallisieren sich echte Neuerungen heraus.

Es gibt Worte, die haben über die Jahre einen faden Beigeschmack bekommen. „Tankrush" ist so ein Wort. Vormals als legitime Angriffstaktik in frühen **Command & Conquer**-Teilen anerkannt, stand der Begriff irgendwann als Synonym dafür, dass die Serie kaum vorankam und neue Ideen vermissen ließ. Der vierte Teil der **Tiberium**-Saga soll das **Command & Conquer**-Spielprinzip jetzt komplett umkrempeln – und dabei alle losen Handlungsfäden zusammenknüpfen.

Fünfzehn Jahre nach den Geschehnissen im dritten Teil **Tiberium Wars**, im Jahre 2062, geht es mit der Erde zu Ende. Das außerirdische Kristall Tiberium hat fast den gesamten Planeten in unbewohnbares Gebiet verwandelt. Sowohl die Globale Defensiv Initiative (GDI) als auch die Bruderschaft von Nod suchen nach einem Ausweg. In diesem Wirrwarr wird die Geschichte von **Command & Conquer 4** endlich den großen Plan von Oberbösewicht Kane enthüllen. Welchen Untertitel das Spiel bekommen wird, ist bisher unbekannt. Das Entwicklerstudio EA Los Angeles will die Fangemeinde Vorschläge einsenden lassen. Seit der Übernahme der Westwood Studios befinden sich die Rechte am Namen „Tiberian Twilight" im Besitz von Electronic Arts. Bricht nach der Morgendämmerung (**Tiberium Dawn**), der Mittagssonne (**Tiberian Sun**) und dem Krieg (**Tiberium Wars**) nun also das Zwielicht des Abends an?

Wichtiger als Namen sind aber Inhalte. Und da will EA LA neue Wege gehen. Das Studio will weg vom typischen „Ich errichte gemütlich meine Basis, baue unzählige Panzer und mache dann den Gegner platt"-Gameplay der Vorgänger. Klassischen Basisbau gibt es nicht mehr. Stattdessen besitzt jeder Kommandant einen sogenannten „Crawler". Dieser riesige, vierbeinige Roboter dient als mobile Basis und produziert alle Einheiten und Upgrades im Spiel. Außerdem kann sich das Ungetüm mit Waffengewalt verteidigen.

Als weitere Neuerung führt **Command & Conquer 4** das klassenbasierte Gameplay ein. Sie entscheiden sich entweder für die offensive, für die defensive oder für eine Unterstützer-Klasse. Je nach Wahl stehen Ihnen – bis auf einige Ausnahmen – komplett unterschiedliche Einheiten-Pools zur Verfügung. Dementsprechend müssen Sie natürlich auch anders spielen. Während die defensive Klasse sich mit Verteidigungsanlagen und dicken Kanonen einigelt, kommt die offensive Variante dem klassischen Echtzeitstrategie-Gefühl sehr nahe. Schlagkräftige Angriffseinheiten preschen dem Feind entgegen. Der dritte im Bunde, die Unterstützer-Klasse, nutzt

Bekannte Gesichter

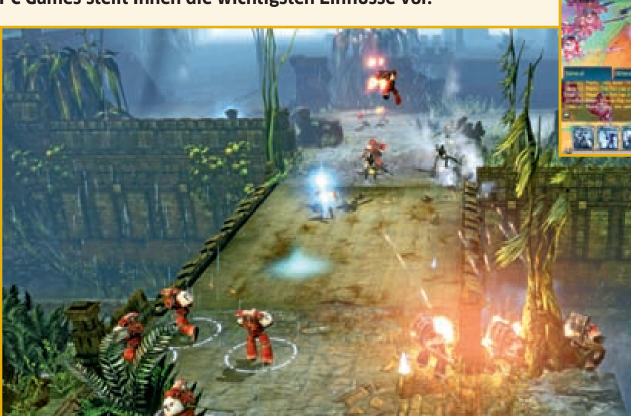
Auch die GDI-Zone-Trooper tauchen in **Command & Conquer 4** wieder auf. Hinzu kommen aber etliche neue Einheiten.

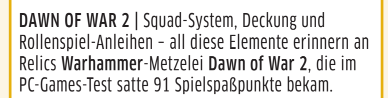
SELBSTBEDIENUNG

Electronic Arts greift die vorherrschenden Trends auf. Denn Command & Conquer 4 übernimmt Elemente von erfolgreichen Echtzeit-Strategiespielen der letzten Monate. PC Games stellt Ihnen die wichtigsten Einflüsse vor.

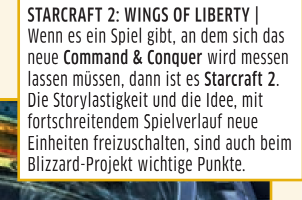
BATTLEFORGE | Freimütig gibt EA zu, man habe den Online-only-Charakter von **C&C 4** zuletzt in allen Regionen der Welt erfolgreich getestet. Womit, dürfte klar sein: Phenomics **Battleforge** benötigte auch für Einzelspieler-Einsätze eine Verbindung zum Server. Und tatsächlich konnte das Online-Strategiespiel überzeugen, heimste im PC-Games-Test 88 Spielspaßpunkte ein. Vielleicht helfen die Erfahrungen mit **Battleforge** EA bei der Entwicklung von **Command & Conquer 4**.







DAWN OF WAR 2 | Squad-System, Deckung und Rollenspiel-Anleihen – all diese Elemente erinnern an Relics **Warhammer**-Metzelei **Dawn of War 2**, die im PC-Games-Test satte 91 Spielspaßpunkte bekam.



STARCRAFT 2: WINGS OF LIBERTY | Wenn es ein Spiel gibt, an dem sich das neue **Command & Conquer** wird messen lassen müssen, dann ist es **Starcraft 2**. Die Storylastigkeit und die Idee, mit fortschreitendem Spielverlauf neue Einheiten freizuschalten, sind auch beim Blizzard-Projekt wichtige Punkte.



WORLD IN CONFLICT | Der letzte Teil der **Tiberium**-Saga unterteilt die Feldherren in eine aggressive, eine defensive und eine unterstützende Klasse. Einen ähnlichen Ansatz wählte schon Massives **World in Conflict**, das dadurch gerade im Mehrspieler-Modus punktete.

technische Spielereien und Spezialattacken, um aus der zweiten Reihe einzugreifen.

Dieses Klassensystem begünstigt natürlich kooperatives Spielen. Und tatsächlich unterstützt Command & Conquer 4 Zwei-Spieler-Koop durch die gesamte Kampagne. Besser noch: Auch im Mehrspieler-Modus soll es extrem wichtig werden, zusammen zu spielen. Der letzte Teil der Tiberium-Saga lässt im Multiplayer bis zu zehn Spieler gegeneinander antreten. Die Spieler müssen dabei zusammenarbeiten, um Missionsziele zu erreichen. Trotzdem wird es noch die typischen Vernichte-den-Feind-Arenen geben.

Rollenspiele haben derzeit einen großen Einfluss auf die Echtzeitstrategie-Szene. So auch bei Command & Conquer 4. EA LAs neueste Schöpfung legt für Sie ein Spielerprofil an, das Sie durch alle gespielten Partien begleitet, sowohl im Einzel- als auch im Mehrspielermodus. In diesem Profil sammeln Sie Erfahrungspunkte an, mit denen Sie nach und nach neue Einheiten, Upgrades und Spezialaktionen für alle Klassen und Fraktionen freischalten. Gehört eine Einheit einmal Ihnen, dürfen Sie sie in allen Spielmodi benutzen. Damit will EA LA verhindern, dass neue Spieler mit der Masse an Funktionen und Möglichkeiten überfordert werden. Schließlich habe das neue C&C, so EA-LA-Designer Samuel Bass, mehr Einheiten als jedes andere Echtzeit-Strategiespiel aus dem Hause EA. Gleichzeitig soll ein guter Spieler aber in der Lage sein, sehr schnell an alle Inhalte des Spiels zu gelangen.

Der Nachteil dieser bleibenden Profile: Um Command & Conquer 4 spielen zu können, müssen Sie ununterbrochen online sein. Ihre Spieldaten werden kontinuierlich mit dem EA-Server abgeglichen, Ihr Profil wird online verwaltet. Hässliche Nebeneffekte wie Lags bei Einzelspieler-Partien sollen dadurch aber nicht auftreten. Das Ganze funktioniert angeblich selbst mit einem uralten Modem. Außerdem kommt das Spiel ohne DRM-Kopierschutz aus.

C&C-Veteranen der ersten Stunde haben also viel zu verdauen – zumal kurz vor Redaktionsschluss auch noch bekannt wurde, dass mit Louis Castle und Brett Sperry zwei Urgesteine der Serie Electronic Arts verlassen. Und trotzdem bringt auch das Ende der Tiberium-Saga Altbekanntes zurück. Auf viele der lieb gewonnenen Einheiten müssen Fans nicht verzichten. So werden auf Nod-Seite der Skorpion sowie der Tarn- und der Flammenpanzer zurückkehren. Die GDI freut sich auf eine neue Version des gigantischen Mammut.

Auch die Zwischensequenzen mit einer Mischung aus Szenen mit echten Schauspielern und Computereffekten feiern eine Rückkehr. Diese sollen aber düsterer und emotional packender ausfallen als bei dem überdrehten Command & Conquer: Alarmstufe Rot 3. Welche Schauspieler in den Sequenzen auftauchen, steht noch nicht fest. Nur einer wird auf jeden Fall wieder mit dabei sein: Joe Kucan glänzt einmal mehr in der Rolle des Sektenführers Kane. Ob der Soundtrack wieder von Frank Klepacki übernommen wird, stand bei Redaktionsschluss noch nicht fest.

Immerhin: EA geht neue Wege und traut sich etwas! Vielleicht schafft es Command & Conquer 4 ja wirklich, neue Impulse zu setzen und den „Tankrush"-Makel von der Serie zu nehmen. ❑

ERSTEINDRUCK

Christian Schlütter



Langsam treiben **Dawn of War 2**-Entwickler Relic und Konsorten die EA-Jungs vor sich her. Klassensystem, Rollenspiel-Anleihen, Koop-Gameplay – alles Ideen, die andere im Genre verankerten. Aber es ist ja gut, dass EA LA sich an erfolgreichen Mitbewerbern orientiert. Vielleicht gelingt so ein grandioses Finale der **Tiberium**-Saga. Ich will jedenfalls wissen, was Kane im Schilde führt!

GENRE: **Echtzeit-Strategie**
ENTWICKLER: **EA Los Angeles**
ANBIETER: **Electronic Arts**
TERMIN: **2010**

Von: Jürgen Krauß

Für Borderlands müsste man eigentlich ein neues Genre erfinden: das Comic-Shoot&Loot.


CSI PANDORA | Lilith (links) und Mordecai untersuchen einen toten Skag.

Borderlands

Lange war es still um den Rollenspiel-Ego-Shooter-Mix aus dem Hause Gearbox (Brothers in Arms-Reihe), bis er sich ganz plötzlich und überraschend farbenfroh zurückmeldete. Statt – wie ursprünglich angekündigt – ein optisch bodenständiges Mad Max-Setting zu präsentieren, erstahlt Borderlands ganz plötzlich im quietschbunten Comic-Look! Kann man den düsteren Titel so überhaupt ernst nehmen? Bei einer Probespielveranstaltung in München überzeugten wir uns davon, dass Comic nicht gleich Comic ist, Borderlands immer noch düster genug ist und ein Ego-Shooter mit Sammelwahnbefriedigung durchaus unterhalten kann.

Schauplatz des Abenteuers ist der weit entfernte Planet Pandora. Ein garstiges, unwirtliches und lebensgefährliches Örtchen im Weltall. Und doch gibt es einen Grund, weshalb es uns hierher verschlägt: das „Vault", zu Deutsch „Kammer", „Höhle" oder „Gruft". Eine mystische Alienstätte, deren Existenzunwahrscheinlichkeit nur von ihrem Bekanntheitsgrad übertroffen wird – jeder kennt Geschichten über die „Kammer", aber niemand war je dort oder kennt auch nur ansatzweise den Weg dorthin. Dort soll es außerirdische Technologie geben, unermessliche Reichtümer, Ruhm und Macht. Sehr geheimnisvoll. Vielleicht sogar eine Analogie auf die Büchse der Pandora? Gearbox-Chef Randy Pitchford schmunzelt bei dieser Frage: „Gewöhnlich werden unsere Planeten nach alten Mythen und Göttern benannt und wir dachten, dass der Name Pandora sehr gut passt. Es geht darum, die Kammer zu finden, Pandoras Büchse existiert nicht. Aber wir dachten, es sollte einen Planeten namens Pandora geben, weil es eine der alten Legenden und der griechischen Mythen ist."

Wir stürmen das Einzelspielertutorial: Bei unseren ersten Schritten auf dem heruntergekommenen Planeten begleitet uns ein kleiner Roboter. Er erklärt, wie wir unsere Spielfigur bearbeiten, wie die Steuerung funktioniert und was zu tun ist. Nach wenigen Minuten treffen wir auf die ersten Banditen, die uns gar unfreundlich mit kiloweise Blei begrüßen. Wir ziehen unsererseits eine Pistole und „grüßen" zurück. Der Schusswechsel zeigt sogleich, dass die Comic-


HARTE RECHTE | Rückt Ihnen jemand oder etwas zu sehr auf die Pelle, hilft ein Nahkampfangriff.



DA SCHAU HER! | Wie bei einem Rollenspiel sehen Sie sofort, wie viel Schaden Sie jemandem zugefügt haben.

VIER GEWINNT | Im Vierspieler-Koop-Modus dürfen Sie das Spiel jederzeit betreten oder verlassen.

KLEINER SCHLAUMEIER | Ein kleiner Roboter (rechts) erklärt Ihnen die Grundlagen des Spiels.

MAMA! | Dieses riesige Monstrum gebärt fortwährend fliegende Kreaturen.

Optik mehr zu bieten hat als nur eine bunte Farbtapete. Neben getroffenen Banditen steigen Zahlen auf, die für schwindende Gesundheitspunkte stehen, ein dickes, rotes „Critical" signalisiert besonders gelungene Treffer und bei Kopfschüssen spritzt ordentlich Comic-Blut über den Bildschirm.

Kurz darauf treffen wir auf unseren ersten Questgeber, einen ehemaligen Arzt, der auf uns eher den Eindruck macht, als wäre er Metzger. Wir erledigen für ihn ein paar „Skags", vierbeinige Monstrositäten, die aussehen wie mutierte Straßenköter, und erhalten dafür Erfahrungspunkte. Stufenaufstieg. Nächste Aufgabe. Trotz Erfahrungsstufen und Quests ist **Borderlands** kein waschechtes Rollenspiel, Levelaufstiege bescheren uns lediglich mehr Gesundheit und ab und an eine zusätzliche Fähigkeit, zum Beispiel „Schnelles Nachladen". Im Grunde fühlt sich **Borderlands** eher wie ein zum Ego-Shooter mutiertes **Diablo** an, quasi ein Shoot & Loot, also ein Shooter für Sammelwütige. Stichwort sammeln: Ein ausgeklügeltes Waffensystem beschert den Spielern eine schier unendliche Anzahl unterschiedlicher Schießeisen – aber lassen wir das doch lieber Herrn Pitchford erklären: „Wir haben uns Hunderte von Waffen ausgedacht. Wenn wir diese Waffen so entwickelt hätten, wie sie normalerweise in Ego-Shootern entwickelt werden, wäre das selbst mit allen Programmierstudios der Welt nicht zu schaffen gewesen. Also entwarfen wir eine intelligente Software, welche die Waffen für uns baut. [...] Es gibt die unterschiedlichsten Klassen, Materialien, Komponenten und Fertigungen, die alle in das System integriert sind – und ich bin immer wieder überrascht, was das System für uns entwickelt. Es gibt im Prinzip Millionen von Waffen."

Vor der Heimreise wagten wir uns noch in den Koop-Modus, wo sich bis zu vier Spieler tummeln, die sich idealerweise auf die vier Charaktere und damit Klassen verteilen. Zwar fehlte uns in der kurzen Anspielzeit ein echtes Teamgefühl wie beispielsweise bei **Left 4 Dead (dt.)**, das einfache Ein- und Aussteigen mit der in der Einzelspielerkampagne aufgewerteten Spielfigur konnte uns dennoch überzeugen. ❑

ERSTEINDRUCK

Jürgen Krauß

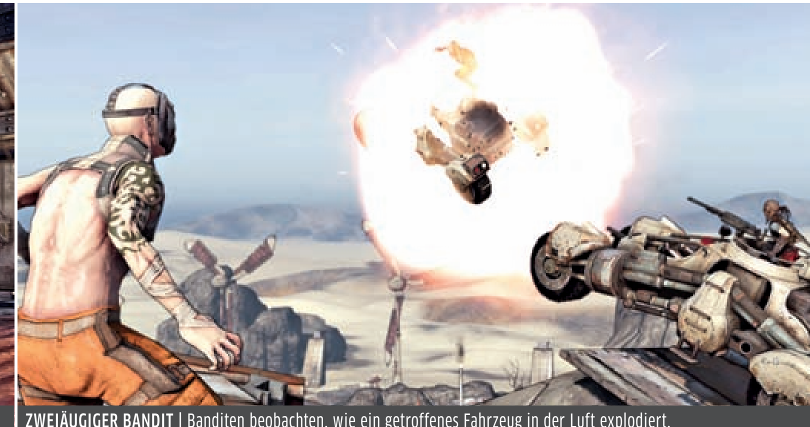


Wie die meisten Menschen habe ich erst einmal geschluckt, als ich gesehen habe, dass das abgefahrene Endzeitsetting einem bunten Comic-Planeten weichen musste. Nach etwa einer Stunde im Einzel- und Mehrspielermodus bin ich aber überzeugt, dass dieser kosmetische Umbau dem Spiel in keiner Weise geschadet hat. Sie dürfen nur nicht den Fehler machen, ein Rollenspiel zu erwarten ...

GENRE: **Ego-Shooter**
ENTWICKLER: **Gearbox**
ANBIETER: **Take 2**
TERMIN: **Oktober 2009**



IMMER FESTE DRAUF | Ex-Soldat Roland stürmt einem besonders hässlichen Feind entgegen.



ZWEIÄUGIGER BANDIT | Banditen beobachten, wie ein getroffenes Fahrzeug in der Luft explodiert.



DICKER BROCKEN | Ein muskulöser Charakter steckt viele Treffer ein, ist im Gegenzug aber langsamer.

ACHT GEGEN ACHT | Was das Gameplay betrifft, ist BRINK ein klassischer Squad-Shooter.

BRINK

Von: Sebastian Stange

Ein Shooter, der Einzel- und Mehrspielermodus verschmelzt? Das wollten wir sehen!

ACHTUNG: AUGENWISCHEREI

Sie sehen es den Screenshots sicher bereits an: Sie sehen viel zu gut aus, um echt zu sein. In der Tat wurden diese Pressebilder heftig mit Photoshop bearbeitet. Das nervt uns genauso wie Sie, insbesondere da das Spiel auch ohne Tricksereien wirklich gut aussieht.

Selten haben wir bei einem Entwicklerbesuch so viel Enthusiasmus verspürt wie in den Büros von Splash Damage. Die Enemy Territory-Macher werkeln derzeit am Squad-Shooter BRINK. Das Projekt ist ambitioniert, schließlich soll damit endlich die Kluft zwischen Offline-Kampagne und Online-Mehrspieler überbrückt werden. Dem Grinsen von Studioleiter Paul Wedgwood nach zu urteilen, scheint das Unterfangen zu gelingen.

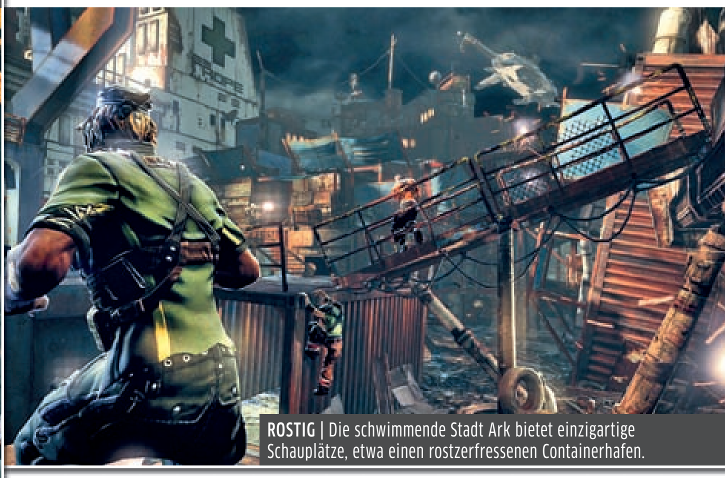
Wie Sie bereits in der letzten Ausgabe erfuhren, versetzt Sie BRINK auf die künstliche Insel Ark, die 2029 der letzte Zufluchtsort der Menschheit ist. Und wenn wir nun das Spiel beschreiben, bedenken Sie Folgendes: Alle Spielmechaniken gleichen sich on- wie offline, egal ob im Solo-, Versus- oder Koop-Modus. In allen Fällen beginnen Sie beispielsweise mit dem Erschaffen eines Spielcharakters. Das Design der Spielfiguren ist erfrischend eigenwillig und im Editor stehen Ihnen unzählige Möglichkeiten offen, Ihre Spielfigur zu formen und zu bekleiden. Da BRINK außerdem viele Rollenspielelemente – Levels, Erfahrungspunkte, Perks und Klassen – beinhaltet, sollten Sie nicht nur eine Spielfigur erstellen. Ähnlich wie bei World of Warcraft spielen Sie im Idealfall mehrere Charaktere. Das könnte ein bulliger Soldat sein, der zwar langsam, aber dafür extrem robust ist. Oder aber Sie erschaffen einen drahtigen Sanitäter, der weitaus agiler ist und spezielle Abkürzungen nutzen kann, um an sein Ziel zu kommen.

Der Körperbau der Kämpfer spielt eine wichtige Rolle, denn sportliche Charaktere können weitaus besser springen und klettern. Sogar Parkour-Einlagen im Stile von Mirror's Edge sind möglich, benötigen aber weitaus weniger Übung. Halten Sie einfach die F-Taste gedrückt, zielen Sie auf den Punkt, zu dem Sie wollen, und sprinten Sie los. Das SMART-System sorgt dann dafür, dass Sie in den richtigen Momenten springen, schlittern und klettern. Das Geschehen läuft dann aber nicht von allein ab. Sie haben stets die volle Kontrolle und können derlei Tricks alle auch ohne das SMART-System ausführen. Manche Tricks funktionieren sogar nur manuell.

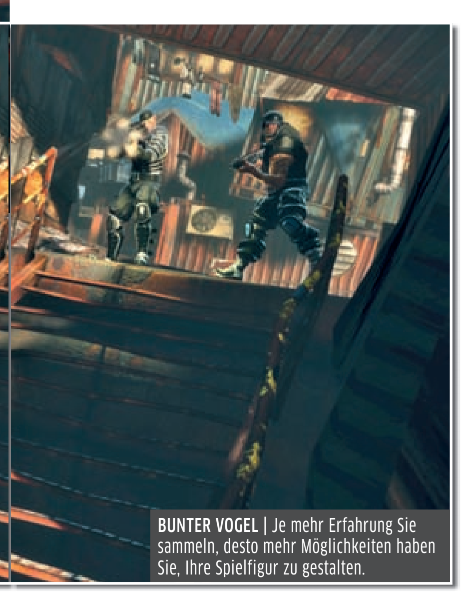
In den einzelnen Missionen spielen Sie auf der Seite von Rebellen oder Security. Cutscenes führen durch die komplexe Story – auch im Online-Modus, wo sie optional anstelle des Wartebildschirms gezeigt werden. Wer tiefer in die Geschichte einsteigen will, stöbert wie in Bioshock (dt.) nach Aufzeichnungen der Bewohner. Wenn Sie jedoch Action wollen, folgen Sie einfach dem cleveren Missions-Design. Auf jeder Map gibt es ein großes Ziel, etwa das Eskortieren eines Roboters, den das gegnerische Team zerstören muss. Je nachdem, welche Klasse Sie spielen, wo Sie und Ihre sieben Squad-Mitglieder sind und welche



BASTELSTUNDE | Als Engineer können Sie Geschütze bauen oder Minen legen. Entsprechende Missionen werden bei der Wahl dieser Klasse automatisch generiert.



ROSTIG | Die schwimmende Stadt Ark bietet einzigartige Schauplätze, etwa einen rostzerfressenen Containerhafen.



BUNTER VOGEL | Je mehr Erfahrung Sie sammeln, desto mehr Möglichkeiten haben Sie, Ihre Spielfigur zu gestalten.

Waffen Sie tragen, generiert das Spiel Mini-Aufträge für Sie. Der, der dem Team besonders nützt, bekommt die meisten Erfahrungspunkte. Paul meint dazu grinsend: „Wir bestechen die Spieler!" ❑

ERSTEINDRUCK

Sebastian Stange



In der Hektik der Spielemesse E3 konnte ich BRINK nicht so viel Aufmerksamkeit widmen, wie ich eigentlich wollte. Schön, dass ich das nun nachholen konnte. Beeindruckend war für mich besonders, wie enthusiastisch die Entwickler bei der Sache sind und wie viele clevere Ideen sie ins Spiel integrieren. Doch ob und wie diese Ideen zusammen funktionieren? Ich bin gespannt!

GENRE: **Ego-Shooter**
ENTWICKLER: **Splash Damage**
ANBIETER: **Bethesda Softworks**
TERMIN: **Frühjahr 2010**

INTERVIEW MIT **RICHARD HAM, PAUL WEDGWOOD & EDWARD STERN**

„Ein einheitliches Spielgefühl für alle Modi"

Creative Director Richard Ham, Splash-Damage-CEO Paul Wedgwood sowie Senior Game Designer Edward Stern waren nach der Präsentation bester Laune und redeten stundenlang über ihre Ideen für BRINK.

PC Games: Sind im Spiel Einzel- und Mehrspielermodus wirklich absolut gleich gestaltet?
Stern: „Ja. Für das System besteht der Unterschied zwischen Einzelspieler, Mehrspieler und Koop-Game letztendlich nur in der Anzahl echter Menschen, die die Charaktere steuern. Wir können menschliche Spieler und KI innerhalb von einem Frame austauschen. Wenn ein Spieler sieht, dass ein Freund gerade alleine spielt, kann er – sofern sein Freund das erlaubt – dessen Spiel beitreten. Schon haben wir ein Koop-Spiel. Es ist dieselbe Sitzung! Theoretisch könnten nach und nach alle KI-Gegner durch menschliche Mitspieler ersetzt werden. Es bleibt ein und dasselbe Spiel. Die Spielmechanik, die Erfahrungspunkte, der Level-Fortschritt – es ist ein und dasselbe!"
Wedgwood:„Was ich an BRINK liebe, ist, dass es von Tag 1 auf dieses Ziel hin programmiert wurde. Wir schaffen ein einheitliches Spielgefühl über alle Modi hinweg."
PC Games: Was war Ihnen beim Design der verschiedenen Maps wichtig?
Ham: „Es geht uns dabei nicht nur um Ästhetik. Einer der Levels, die wir gerade testen, ist sehr vertikal und er funktioniert wunderbar. Ein anderer ist wirklich eng und klaustrophobisch und man stolpert regelrecht über seine Gegner. Diese Abwechslung ist uns sehr wichtig."
Stern: „Wir wollten, dass, wenn ein Spieler irgendeinen Screenshot vom Spiel sieht, er ihn sofort mit unserem Spiel assoziiert. Außerdem soll er sofort wissen, welche Map zu sehen ist. Er soll aber nicht sagen: „Oh, das ist der rote Level!" Eher: „Oh, hier gibt es diesen wirklich coolen Auftrag!" Die gesamte Level-Geometrie dreht sich schließlich um die Missionsziele."
Wedgwood: „Das ist das Tolle an unserem Setting. Da BRINK in einer schwimmenden Stadt spielt, können wir unseren Spielern wirklich neue Umgebungen präsentieren, die außerdem voller Geschichten stecken. Wir wollen die Spieler nicht mit NPCs nerven, die minutenlang labern. Vielmehr stecken die Maps voller Details, die viel über die Vergangenheit von Ark erzählen."
PC Games: Zum Singleplayer-Modus: Spawnt der Spieler auch nach seinem virtuellen Tod, so wie bei einem Online-Shooter?
Ham „Ja! Und das meinen wir damit, wenn wir sagen, dass wir die Grenzen zwischen Online und Offline verwischen. Wir haben ein Respawn-System, man kann aber auch auf einen Sanitäter warten, der einen wiederbelebt. Das löst auch ein Design-Problem: Wir verhindern Frust beim Spieler. Eines unserer Mantras lautet: „Gib dem Spieler nie einen Grund, das Spiel zu beenden." Das Respawn-System bringt einfach mehr Spaß!"
Wedgwood: „In einem Singleplayer-Spiel gibt es ohnehin meist Checkpoints. In dem Falle sind es neue Kommandoposten, die man im Verlauf der Mission erobert und wo man neu spawnt."
PC Games: Bei all diesen cleveren Spielideen fragen wir uns: Gibt es auch Dinge, die es leider nicht ins Spiel geschafft haben?
Ham: „Es gibt da eine große Sache, die mich immer noch etwas schmerzt. Ursprünglich planten wir, auch weibliche Spielfiguren anzubieten. Wir hatten sogar ganz wunderbare Designs, doch irgendwann kamen wir an den Punkt, wo wir mit dem Projekt weiterkommen mussten. Die weiblichen Charaktere mussten wir da leider fallen lassen."



Richard Ham, Paul Wedgwood und Edward Stern (v. l.)

PC Games: Und gibt es weitere interessante Features, die Sie bis jetzt noch nicht erwähnt haben?
Wedgwood: „Unser Audio-Director ist ein absoluter Waffenfanatiker. Das führt dazu, dass wir so weit gehen, dass sich ein Gewehr unterschiedlich anhört, je nachdem, ob man es aus der Hüfte abfeuert oder normal anlegt. Im letzteren Fall hört man deutlich mehr vom Innenleben der Waffe."
PC Games: Der Ton des Spiels ist so wichtig?
Wedgwood: „Absolut! Wenn man an dieser Stelle patzt, kann man das ganze Spielgefühl versauen. Man kann die beste Optik haben – wenn der Sound nicht stimmt, ist sie nutzlos "
Stern: „Hier geht es nicht um Realismus. Echte Waffen klingen oft nicht gut. In Kriegsfilmen klingen Pistolen in der Regel wie Gewehre, weil es sich halt besser anhört. Wir haben lange nach dem perfekten Sound für die Schrotflinte gesucht. Am Ende war es ein Mix aus modulierten Tierlauten!"

CHARAKTERKÖPFE | Bei Dialogen entscheiden Sie sich in Sekunden für eine Antwortmöglichkeit.

HAUDRAUF | Michael Thorton hat immer eine Waffe im Anschlag und einen coolen Spruch parat.

SAMMELWUT | Vor jedem Einsatz dürfen Sie Michaels Ausrüstung und Aussehen ändern.

Alpha Protocol

Von: Christian Schlütter

Endlich angespielt: Obsidians ambitioniertes Agenten-Abenteuer.

KEINE FANTASIE

Nach Fantasy-Titeln wie Neverwinter Nights 2 wagt sich Obsidian an ein modernes Setting.

Wir fragten bei Producer Nathan Davis nach: Hat das Studio keine Lust mehr auf Fantasy-Rollenspiele? So sei man nicht an Regeln und Geschichten anderer gebunden und könne ein ganz eigenes Spiel entwerfen, entgegnet Davis. **Anstatt eines** Kriegers spiele man nun halt einen Soldaten, anstatt eines Magiers einen Techniker. Trotzdem werte der Spieler genau wie in früheren Obsidian-Werken seinen Charakter in vielen verschiedenen Fähigkeiten auf und sammle Items an.

Wir stehen als Michael Thorton vor einem großen Tor. Dahinter eine Terroristen-Basis. Mit Schlapphut und Sonnenbrille verkleidet, zückt unser Agent schon bei der ersten Wache die Waffe. Sekunden später streckt ihn ein Kugelhagel nieder. Beim Anspielen von **Alpha Protocol** wird schnell klar: Jede Entscheidung wirkt sich sofort aus.

Deswegen gehen wir beim zweiten Versuch subtiler vor. Michael gibt vor, ein amerikanischer Waffenhändler zu sein und mit dem Terroristenboss Geschäfte machen zu wollen. Die Bösewichte fallen drauf rein, wir spazieren gemütlich in die Basis. **Alpha Protocol** aber geht weiter. Nachdem wir drei Minuten sorglos durch den Komplex gestiefelt sind, fällt den Terroristen auf, dass Michael doch kein Waffenhändler ist. Wir schlagen uns in die Schatten, um nicht direkt erschossen zu werden. Ob wir nun im Tarnmodus einen Fiesling nach dem anderen ausschalten, unsere Pistolen-Fertigkeiten einsetzen, um mehrere Ziele gleichzeitig zu treffen, oder per Minispiel einen Computer knacken, der dann Raketen auf die Feinde donnern lässt: Obsidians **24**-Hommage lässt Ihnen bei allen Entscheidungen freie Hand und wirkt dabei unglaublich vielschichtig. Bis hinein in die Dialoge (bei denen Sie sich blitzschnell zwischen Stimmungen wie „professionell" oder „aggressiv" entscheiden müssen) beeinflussen Ihre Handlungen nicht nur den Verlauf der Weltverschwörungs-Agenten-Geschichte, sondern auch Ihre Fähigkeiten und die Beziehungen zu anderen Charakteren. Die Grenzen zwischen Gut und Böse verschwimmen dabei. So mag es die deutsche Söldnerin SIE, wenn Sie aggressiv mit ihr umgehen. Der zwielichtige Russe Gregori jedoch belohnt Sie mit einem Extraauftrag, wenn Sie ihn mit Samthandschuhen anfassen.

Vor jeder Mission wählen Sie Waffen und Rüstungen, die Sie mit Geld erwerben, das Sie in den Einsatzgebieten finden. Bond-Gadgets wie EMP-Granaten oder ein Alarmanlagen-Eliminierer dürfen natürlich auch nicht fehlen. Zudem dürfen Sie gegen Bares zusätzliche Infos zum Auftrag freischalten und ein Partner begleitet Sie per Funk. Die Dialoge sind dabei atmosphärisch mit glaubwürdigen Sprechern vertont. Und: **Alpha Protocol** dauert bei einem Spieldurchgang etwa 25 bis 30 Stunden. Es befinden sich aber 130 Stunden Sprachausgabe im Spiel. Um alles zu hören, müssen Sie Michael also schon zwei-, drei- oder viermal zum Erfolg verhelfen. Komplex genug? ❑

ERSTEINDRUCK

Christian Schlütter



Beim Anspielen wurde mir klar, warum **Alpha Protocol** so lange auf sich warten ließ: Dieses Spiel wird fast schon unfassbar facettenreich. Im Sekundentakt tauchten neue Infos, Fähigkeiten, Bonusziele, Aufträge und Charaktere auf. Neben drei großen Enden will Obsidian noch viele Unterteilungen einbauen. Und obwohl der Schwierigkeitsgrad knackig hoch ist, spielt es sich toll! Bravo!

GENRE: **Rollenspiel**
ENTWICKLER: **Obsidian Entertainment**
ANBIETER: **Sega**
TERMIN: **Oktober 2009**



Wolfenstein™
„FREMDE DIMENSIONEN UND EIN HAUFEN VERRÜCKTER WAFFEN:
IN DIESEM SHOOTER IST ALLES MÖGLICH."
– PC GAMES 05/09
AB AUGUST ERHÄLTLICH!
USK ab 18
PLAYSTATION 3
Games for Windows
XBOX 360
XBOX LIVE
id
RAVEN SOFTWARE
ACTIVISION
activision.de
© 2009 Id Software, Inc. All rights reserved. Published and distributed by Activision Publishing, Inc. under license. Wolfenstein™ is a trademark and ID® is a registered trademark of Id Software, Inc. in the United States and some other countries. Activision is a registered trademark of Activision Publishing, Inc. All rights reserved. "PS" and "PLAYSTATION" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Windows, die Windows Vista "Start"-Schaltfläche, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE sowie die Xbox-Logos sind Marken der Microsoft-Unternehmensgruppe. "Games for Windows" und das Logo der Windows Vista "Start"-Schaltfläche werden im Rahmen der von Microsoft gewährten Lizenz verwendet. Alle weiteren Warenzeichen und Handelsnamen sind Eigentum der jeweiligen Inhaber. Alle Rechte vorbehalten.

ZU LANDE … | Vom Dach eines Wagens aus erwehrt sich Rico seiner Verfolger mit einem Raketenwerfer.

Just Cause 2

Von: Jürgen Krauß

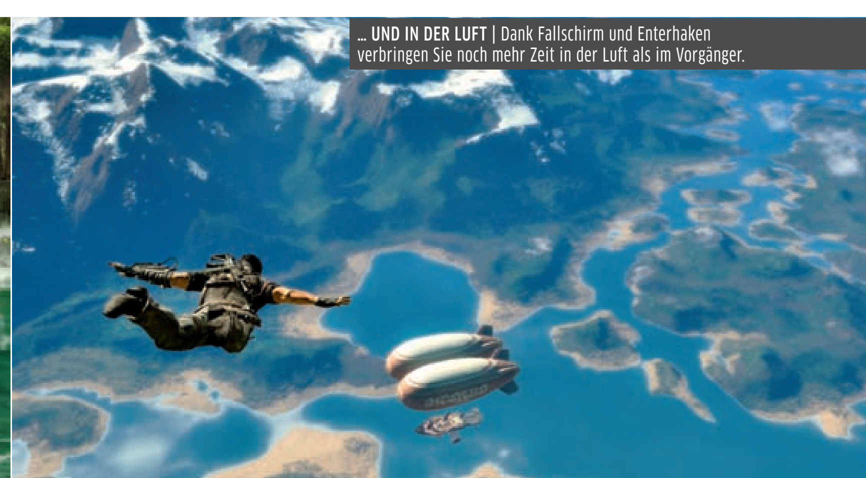
Rico Rodriguez mausert sich langsam zu einem ernst zu nehmenden Actionhelden.

Sommer, Sonne, Sonnenschein – das ziehen wir uns furchtbar gerne rein. Da kommt uns Publisher Eidos gerade recht, vor allem, wenn er mit einem Entwickler von Avalanche und einer Alpha-Fassung von Just Cause 2 im Gepäck bei uns reinschneit. Und ohne zu viel verraten zu wollen: Das Spiel wird heiß!

Die Story verdient keinen Innovationspreis: Wieder ist Rico Rodriguez im Auftrag der Geheimdienstorganisation „The Agency" unterwegs, wieder geht es auf eine malerische Südseeinsel und wieder gilt es, einem bösen Diktator kräftig in die Suppe zu spucken – nur ist dieses Mal sein früherer Mentor Tom Sheldon der Bösewicht.

Die abgedroschene Geschichte ist im Falle Just Cause 2 aber eher zweitrangig, vielmehr geht es darum, sich auf einem klischeehaften Riesenspielplatz auszutoben – und das noch viel intensiver als im Vorgänger. Wichtigster Bestandteil: der Enterhaken. Und wer jetzt denkt: „Hach, den kenn ich doch schon aus Teil 1!", der irrt gewaltig. Nicht nur, dass der neue Haken ständig an Ricos Handgelenk klebt und nicht erst umständlich aus dem Inventar gekramt werden muss. Er ermöglicht auch, verglichen mit dem Vorgängermodell, ein Vielfaches an akrobatischen Einlagen – in erster Linie, weil unser Superagent den Haken nun nicht mehr nur an Fahrzeuge, sondern auch an nahezu jedes Objekt auf der Insel feuern darf. Einmal eingehakt, vollführt Rico entweder einen sogenannten „Slingshot", zieht sich also in Sekundenschnelle mit dem Seil von A nach B (bei Bedarf faltet er dabei auch seinen Fallschirm auf und lässt sich in die Höhe ziehen), oder er pinnt auch das zweite Ende der Entervorrichtung an ein Objekt oder eine Person seiner Wahl. In der Präsentation hinterließ in diesem Zusammenhang eine Autoverfolgungsjagd bleibenden Eindruck: Rico versucht, vom Dach eines fahrenden Wagens aus einen Jeep voller Soldaten abzuschütteln. Also feuert er das eine Ende des Hakens


… ZU WASSER … | Auch Schnellboote gehören zum Fuhrpark von **Just Cause 2**. Insgesamt gibt es über 100 Fahrzeuge.


… UND IN DER LUFT | Dank Fallschirm und Enterhaken verbringen Sie noch mehr Zeit in der Luft als im Vorgänger.

INTERVIEW MIT **PETER JOHANSSON** UND **GEORGE WRIGHT**

„Wie ihr das Chaos anrichtet, bleibt dabei euch überlassen."

PC Games: Bitte nennt uns ein paar Zahlen: Inselgröße, der Anzahl der Waffen, Fahrzeuge, Missionen und so weiter.
Johansson: „1.000 Quadratkilometer, verschiedene Klimazonen, Echtzeit-Wettersystem, keine Ladezeiten [...] insgesamt haben wir über 60 Missionen im Spiel, über 300 Siedlungen, [...] über 100 Fahrzeuge und noch viel mehr."
PC Games: Gibt es mehr unterschiedliche Nebenmissionen als in Just Cause 1?



Peter Johansson (links) ist Lead Game Designer bei Avalanche, George Wright ist Assistant Producer bei Eidos.

Johansson: „Wir wollten sicherstellen, dass alles, was ihr im Spiel macht, irgendwie zum Spielfortschritt und der Story beiträgt. Daher auch das ‚Chaos System'. Wenn ihr Chaos stiftet, provoziert ihr damit Reaktionen. Und genau diese Reaktionen braucht ihr, um eure eigenen Ziele zu erreichen. [...] Wie ihr das Chaos anrichtet, bleibt dabei euch überlassen."
PC Games: Ihr habt die KI komplett neu programmiert. Glückwunsch, das war eine gute Entscheidung! Wird Rico jetzt nicht mehr dauernd von seinen Verbündeten überfahren?
Johansson: „KI und Kampf sind zwei Dinge, die wir unbedingt verbessern wollten. [...] Die Computerschergen haben jetzt ein Planungssystem, wir geben nur Ziele vor und sie finden ihren eigenen Weg dorthin. Sie können jetzt auch zusammenarbeiten, um die Spieler zu flankieren, und sie können sogar Hilfe anfordern."
PC Games: Was kann der neue Enterhaken?
Wright: „Der Enterhaken in Just Cause 1 war umständlich zu bedienen. Wir wollten ihn unbedingt verbessern, den Spielern neue Möglichkeiten geben und ihn viel stärker in das Spiel integrieren. Jetzt benutzt man den Haken die ganze Zeit, um sich zu bewegen, im Kampf und so weiter. Man kann alle möglichen Objekte miteinander verbinden: Menschen mit Menschen, mit Gebäuden, mit Fahrzeugen und so weiter. Ihr könnt also viel experimentieren und ihr findet sicher eine Menge coole Sachen, die ihr mit dem Haken anstellen könnt."
Johansson: „Wir haben sogar ganze Missionen, die sich nur um den Enterhaken drehen. Und der wohl größte Unterschied zum Vorgänger: Den neuen Haken tragt ihr immer am Arm, den alten musstet ihr erst aus dem Inventar holen."
PC Games: Wie steht's mit einem Mehrspielermodus? Oder einer Koop-Kampagne?
Johansson: „Nein, nicht bei Just Cause 2. Wir wollten so viel Neues im Einzelspielermodus machen und es war uns wichtig, das alles sauber abzuliefern. [...] Lieber keinen Mehrspielermodus als einen schlechten Mehrspielermodus."

in den Motorblock des Militärfahrzeugs, das andere Ende an einen Brückenpfeiler – Sekunden später segelt der Wagen in hohem Bogen von der Brücke und der Agent hat freie Fahrt. Sauber!

Im Prinzip sind nur der Fantasie der Spieler Grenzen gesetzt; Feinde an brennende Fässer knoten? Kein Problem. Zwei Helis per Verbindungsseil ineinanderkrachen lassen? Ganz einfach. Und so weiter und so weiter. Bei solchen Aktionen spielt die hauseigene, stark aufgemöbelte Avalanche-Grafik-Engine ihre Stärken aus: Sie serviert uns eine Spielphysik, die zwar mit der Realität meist wenig zu tun hat, dafür aber umso stimmiger ins Spielgeschehen passt. Gleiches gilt für die Optik: Trotz der übertriebenen Farbintensität sieht die Südseeinsel Panau einfach wunderschön aus.

Fesselt Rico mal gerade keine Soldaten an irgendwelche sich vorzugsweise sehr schnell bewegende oder brennende Objekte, stiftet er Chaos auf dem Eiland. Laut dem leitenden Spieldesigner Peter Johansson ist Chaos nämlich „die Währung des Spielfortschritts". Das klingt merkwürdig, ist aber eigentlich ganz simpel: je mehr Chaos, desto besser! Dabei ist völlig egal, ob Sie eine der militärischen Anlagen oder Siedlungen in ihre Bestandteile zerlegen oder bei einer Verfolgungsjagd – so ganz nebenbei – ein paar Tankstellen hochjagen; wichtig ist nur, dass Sie so viel Unruhe wie möglich stiften. Nur dann werden auch alle Missionen freigeschaltet. Dank dieser chaotischen Taktik plagen Sie sich auch in Zukunft nicht mehr mit sich ständig wiederholenden Nebenaufgaben herum, sondern stellen einfach nach Lust und Laune die gesamte Insel auf den Kopf.

Wie uns Johansson versicherte, sind die Versionen von Just Cause 2 für Konsolen und PC annähernd identisch, die PC-Fassung erfährt lediglich ein paar kleine kosmetische Anpassungen: So soll sich das Spiel auf dem Rechner, anders als der Vorgänger, nicht mehr wie eine halbherzige Konsolenportierung anfühlen – sprich: Sie dürfen in Menüs mit der Maus navigieren, das Fadenkreuz saugt sich nicht mehr an Gegnern fest und so weiter.

Nach Entwickler-Angaben laufen die Arbeiten derzeit gut, alle Spiel-Elemente sind fertig und bis zur Veröffentlichung Anfang 2010 muss wohl nur noch ein bisschen poliert und feinjustiert werden. ❑

ERSTEINDRUCK

Jürgen Krauß



Auch wenn ich es nach der Präsentation kaum erwarten kann, den neuen Rico in die Finger zu bekommen, verbleibt ein kleiner Rest Skepsis. Wie steht es mit der Langzeitmotivation? Wie mit der Abwechslung? Wie lang sind die Laufwege zwischen den Missionen? Ich weiß jetzt schon, dass mir Just Cause 2 einige sehr schöne Stunden bereiten wird; wie viele es letztendlich werden, verrate ich Ihnen dann im Testbericht.

GENRE: **Action**
ENTWICKLER: **Avalanche Studios**
ANBIETER: **Eidos**
TERMIN: **Anfang 2010**



ENTDECKE DIE MÖGLICHKEITEN | Mit Realismus hat das Spiel nicht viel am Hut – gerade deswegen dürfte es aber auch viel Spaß machen.



HELI-NAPPING | Mit dem Enterhaken einen Heli angeln? Kein Problem für unseren Spezialagenten.

Von: Wolfgang Fischer

Effektvolle Zukunftsballerei mit riesigen Kampfmaschinen und Kult-Lizenz.

VERSTECKSPIEL | Zwei Mechs beharken sich in engen Straßenschluchten. Das Terrain spielt eine große Rolle.



IMMER AUF DIE KLEINEN | Ein leichter Aufklärungs-Mech, Modell Jenner, feuert seine Laser-Waffe ab.



METALLMONSTER | Der 100 Tonnen schwere Atlas (rechts) ist der unangefochtene Herrscher der Schlachtfelder im 31. Jahrhundert.

MechWarrior

Riesige Roboter, die einander mit futuristischen Waffen zu Klump schießen – da denkt man unweigerlich an quietschbunte, japanische Animes oder die mittlerweile auch das Kino terrorisierenden Transformers. Wir können Sie beruhigen, in diesem speziellen Fall geht es weder um das eine noch um das andere. MechWarrior ist vielmehr die längst fällige Wiederbelebung einer grandiosen PC-Spielereihe, die auf dem Battletech-Universum beruht.

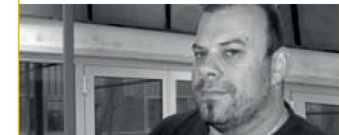
„Battletech – was ist das denn?“, werden jetzt vor allem die jüngeren PC-Games-Leser fragen. Battletech (von der FASA Corporation vor 25 Jahren entwickelt) ist nicht nur der Name eines Tabletop-Spiels, sondern bezeichnet vielmehr ein komplettes Universum mit mehreren Dutzend Romanen, unzähligen Quellenbüchern und eben einigen PC-Spielen. Der letzte Titel dieser Reihe, MechWarrior 4, liegt schon ein paar Jährchen zurück. MechWarrior ist ein Neustart für die Serie, führt nicht die Story fort und trägt demnach auch keine „5“ im Titel. Möglicherweise spielen da auch lizenzrechtliche Geschichten eine Rolle.

Um Ihnen zu erklären, wie der Spielablauf aussehen wird, machen wir einen kleinen Exkurs in die Battletech-Hintergrundgeschichte. MechWarrior spielt im Jahre 3015. Die Menschheit hat von der Erde aus die Galaxis besiedelt. In der aus ein paar hundert Planeten bestehenden Inneren Sphäre balgen sich fünf Herrscherhäuser um die Vorherrschaft. Gefechte und Kriege werden in der Regel mit bis zu 100 Tonnen schweren, von Menschen gesteuerten Kampfmaschinen, den Battlemechs, geführt. Die Piloten dieser Metallungetüme nennt man „Mechwarrior“ und genau so einen verkörpern Sie im Spiel. Der erste Trailer mit angeblicher Ingame-Grafik verrät, dass Sie unter anderem auf dem Planeten Deshler kämpfen, um eine Invasion des Hauses Kurita abzuwenden. Im imposanten Video sind unter anderem die Mech-Modelle Jenner (leichter Aufklärer), der 70 Tonnen schwere Warhammer und das 100-Tonnen-Monster Atlas zu sehen. Ebenfalls im Trailer zu erkennen: Die Spielwelt ist komplett zerstörbar, was sich natürlich gut in Kämpfen nutzen lässt.

Viel mehr gibt es über MechWarrior aktuell nicht zu erzählen. Wir gehen aber fest davon aus, dass Lizenzinhaber Smith & Tinker, die neue Firma von FASA-Gründer und Battletech-Erfinder Jordan Weisman, schon bald neue Bilder, Videos und Infos nachreichen wird. Wer sich für Battletech und vor allem für die früheren Teile interessiert, sollte gelegentlich mal auf www.battletech.com vorbeischauen. Dort soll in Kürze MechWarrior 4 inklusive aller Erweiterungen kostenlos zum Download bereitstehen. ❑

ERSTEINDRUCK

Wolfgang Fischer



Falls Sie vor diesem Artikel noch nie etwas über **Battletech** gehört haben, mache ich Ihnen keinen Vorwurf. Schließlich ist die Lizenz (vor allem hierzulande) ziemlich tot und die Veröffentlichung des letzten PC-Spiels sieben Jahre her (die beiden arcadelastigen Xbox-Titel lassen wir mal außen vor). Umso überraschender ist es, dass die Serie jetzt wiederbelebt werden soll. Aber warum nicht: Die bisherigen **MechWarrior**-Spiele waren in Sachen Gameplay erstklassig und auch grafisch immer ein Leckerbissen. Wenn es sich beim aktuellen Trailer tatsächlich um Spielgrafik handelt, erwarte ich dasselbe auch vom neuen **MechWarrior**.

GENRE: **Action**
ENTWICKLER: **Piranha Games**
ANBIETER: **Smith & Tinker**
TERMIN: **2010**

WALDGEBIET | Kämpfe im dichten Unterholz sind taktisch anspruchsvoll. Genau so lieben wir es.

FÜHRERSCHEIN | Rund 25 militärische Vehikel dürfen Sie selber steuern. Ob das so schwer wird wie in **Arma 2**?

WIE FRÜHER | In **OFP 2** sind Sie als einfacher Marine oder Mitglied einer Spezialeinheit im Einsatz.

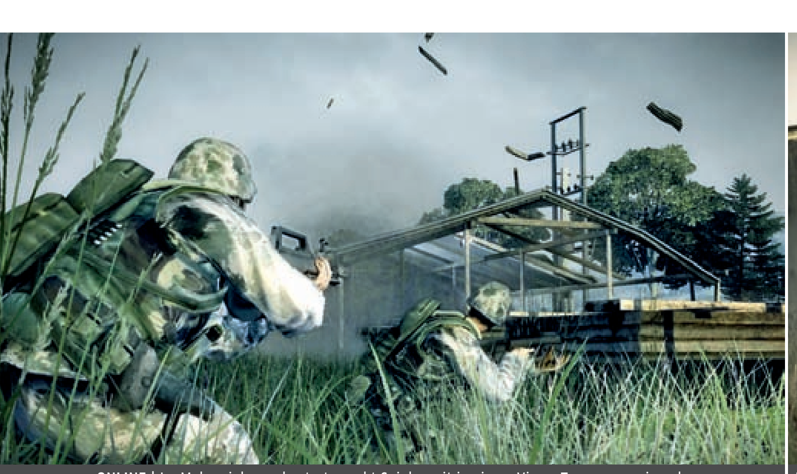
Operation Flashpoint 2: Dragon Rising

Von: Robert Horn

Klasse: Codemasters schaute bei uns vorbei und hatte Taktisches im Gepäck.

Christian Szymanski, Product Manager bei Codemasters, musste nicht lange um Einlass bei uns bitten. In seinem Gepäck: die E3-Version von Operation Flashpoint 2, allerdings nur in der Xbox-360-Fassung. Uns egal, wir wollen den Taktik-Shooter endlich einmal selbst erleben! Schließlich soll das ambitionierte Spiel schon im Herbst in den Läden stehen und es hat keine leichte Aufgabe zu bewältigen: Der Titel soll nicht nur an den legendären ersten Teil anknüpfen, sondern auch noch die Konkurrenz von Bohemia Interactive (Arma 2) übertrumpfen.

Um uns zu zeigen, wie sich OFP 2 nun spielt, lädt Christian den Einstiegs-Level, einen Abschnitt, der als Tutorial dient und dem Spieler die ausgefeilte Steuerung der Einheiten und Fahrzeuge nahebringen soll. Sie starten als Kopf eines Vier-Mann-Teams, haben also drei Spezialisten an Ihrer Seite, denen Sie mit einem durchdachten Ringmenü (siehe Kasten) Befehle erteilen. Das erleben wir gleich an einem Beispiel: Unser Trupp soll einen kleinen Hügel erklimmen, auf dessen Spitze ein feindlicher Stützpunkt liegt. Also schickt Christian seine Jungs voraus und lässt sie an der rechten Flanke angreifen. Wenig später krachen die ersten Schüsse durchs


ONLINE | Im Mehrspielermodus treten acht Spieler mit je einem Vierer-Team gegeneinander an.


KLEINES LICHT | Der simulierte Krieg lässt Sie nicht als Rambo agieren. Sie bleiben einfacher Soldat.

KINDERLEICHT BEFEHLEN

Arma 2 steht bereits in den Läden – und nervt mit einer komplizierten Team-Steuerung, die sich in nahezu zehn Jahren kaum verbessert hat. Operation Flashpoint 2 will das besser machen und präsentiert ein effektives Ringmenü:

Auch wenn diese Idee nicht neu ist (Ähnliches kennen Sie vielleicht von der Nanosuit-Steuerung aus Crysis), hat uns das System während der Präsentation doch überzeugt. Mit einem ringförmigen Menü geben Sie in Sekundenbruchteilen Befehle, ohne sich vorher mühsam durch die verzweigte Kommandostruktur zu klicken. Wichtige Befehle dürfen Sie sogar auf Ihrer Tastatur speichern. Klingt vielversprechend.

Per Taste rufen Sie dabei das ringartige Befehlsmenü auf, das in mehrere Abschnitte unterteilt ist. Dann lenken Sie (schätzungsweise per Maus, die PC-Steuerung konnten wir leider noch nicht begutachten) einfach in die Richtung, in der Ihr Wunschbefehl liegt. Die Struktur ist dabei weit verzweigt, da es viele unterschiedliche Kommandos gibt. Nach kurzer Eingewöhnung sollte dieses System wunderbar funktionieren und so komplexe Manöver erlauben.

Da Sie immer in einem Vier-Mann-Team unterwegs sind, finden Sie oben links die Gruppenanzeige. Dort sehen Sie, was die Kollegen gerade treiben oder ob sie verwundet sind.

Der kleine Kompass in der Mitte ist eine wertvolle Hilfe. Er erleichtert die Orientierung und zeigt außerdem die grobe Richtung der Feinde an. Wer will, schaltet diese Funktion einfach ab.



▲ **ADLERAUGE** | Im Taktik-Shooter ist es überlebenswichtig, Ihr Team richtig zu dirigieren und immer den Überblick zu behalten. Wenige Treffer sind bereits tödlich.



Unten rechts sehen Sie Ihre derzeitige Waffe nebst Munitionsanzeige und Feuermodus. Für einen Shooter eigentlich ganz normal? Nicht für ein derart auf Realismus ausgelegtes Spiel. Deswegen ist diese Funktion abschaltbar.

Unterholz – wir wurden entdeckt. Zwar sind die Schießereien realistisch, die Entwickler haben es sich aber nicht nehmen lassen, einige Hilfen für Einsteiger einzubauen: So hilft ein Radar, Feindpositionen zu erahnen, gelbe und rote Markierungen auf dem Fadenkreuz zeigen Treffer am anvisierten Ziel an. Darüber hinaus hilft Leuchtspurmunition, die grobe Richtung des Gegners auszumachen. Wem das zu unrealistisch ist, der kann all diese Funktionen getrost vergessen. Im Hardcore-Modus, dem heftigsten Schwierigkeitsgrad von Operation Flashpoint 2, können Sie alle diese Hilfen abschalten, sodass nur noch der blanke Bildschirm übrig ist. Das sollte selbst hartgesottene Realismus-Fans zufrieden stellen!

Wie hart die Gefechte sind, erleben wir am eigenen Leib: Unser Soldat wird getroffen, ein Beintreffer hat ihn lahmgelegt. Darüber informiert uns eine Anzeige am linken Bildschirmrand, die die genaue Stelle der Verwundung zeigt. Je nach Art der Verwundung wird das weitere Vorgehen behindert: Beinverletzungen vermiesen Sprints, (nicht tödliche) Kopftreffer lassen die Sicht verschwimmen. Außerdem verliert jeder Getroffene Blut und stirbt, wenn die Verletzung nicht behandelt wird. Sie können die Blutung zwar stoppen, allerdings füllt sich die Gesundheit – anders als in normalen Shootern – nicht wieder auf. Wer also den Blutverlust spät kuriert, hat beim nächsten Treffer nicht mehr viel Zeit, um sein Leben zu retten.

Einige Dinge sind uns während der Präsentation negativ aufgefallen: So erschienen uns die KI-Kollegen teilweise zu passiv, manchmal hatten sie außerdem Probleme, in ein Fahrzeug einzusteigen, oder sie ließen sich erstaunlich schnell vom Gegner erledigen. An einer Stelle tauchte eine missionsrelevante gegnerische Patrouille nicht auf. Trotzdem: Zum einen ist das Spiel nicht fertig, zum anderen ist es wohl nahezu unmöglich, eine derart riesige, simulierte Welt ohne einen einzigen Fehler fertigzustellen. Wir sind gespannt, wann Codemasters uns eine spielbare PC-Version zukommen lässt, denn erst dann wird sich wirklich zeigen, ob OFP 2 das Zeug dazu hat, den Markt der Militärsimulationen zu erobern. ❑

ERSTEINDRUCK

Robert Horn

Einige Fehler hatte die uns gezeigte Fassung noch – bei einem derart komplexen Spiel ist das wohl unvermeidbar. Ich denke allerdings nicht, dass die Fehlerdichte ähnlich brutale Ausmaße annimmt wie bei Kollege **Arma 2**. Das Gezeigte hat mich allerdings neugierig gemacht: Ich möchte unbedingt eine Vorschau-Version für den PC in die Hände bekommen und den Shooter eigenhändig austesten.

GENRE: **Taktik-Shooter**
ENTWICKLER: **Codemasters**
ANBIETER: **Codemasters**
TERMIN: **Herbst 2009**



ECHT | **OFP 2** versucht, so nah an der Realität zu sein wie möglich. Hilfen lassen sich abschalten.



LUFTKAMPF | Helikopter dürfen Sie selbst steuern, Flugzeuge leider nicht. Das macht **Arma 2** besser!

Von: Ralph Wollner

Ein Freudenfest für Spielefans: Rockstar Games rückt endlich erste Infos und Bilder zum ersehnten dritten Teil der Ballerserie heraus.



DOPPELTES VERGNÜGEN | Wie gewohnt setzt Max Payne gerne zwei Waffen gleichzeitig ein.

GUT IN SCHUSS | Auch im dritten Teil lauern die Gefahren an allen Ecken.

BREITES KREUZ | Max hat einige Pfunde zugelegt und auch seine „Frisur" geändert.

Max Payne 3

Für alle, die den düsteren Kultspielecharakter nicht kennen: Max Payne ist ein ehemaliger verdeckter Ermittler der New Yorker Polizei. Und es geht ihm schlecht – sehr schlecht sogar. Vor langer Zeit musste er mit ansehen, wie seine Familie von Verbrechern brutal ermordet wurde. Payne mutierte daraufhin zum emotionalen Eisklotz. Das Einzige, was den frustrierten Revolverhelden am Leben hält, ist sein Durst auf Rache. Er sagt allen kriminellen Gruppierungen den Kampf an und dezimiert die Untergrundszene mit seinen beiden Uzis auf blutige Art und Weise. Max agiert immer mehr auf eigene Faust und ignoriert die Befehle der Vorgesetzten. Trotz vieler geklärter Fälle ist der psychisch angeschlagene und obendrein medikamentenabhängige Payne für das NYPD nicht mehr tragbar – Max wird kurzerhand vor die Tür gesetzt. Ratlos und deprimiert, verliert er jeden Glauben an Gerechtigkeit. Er kennt nur noch ein Gesetz: sein eigenes.

Der dritte Teil spielt zwölf Jahre nach Max' Dienstaustritt. Er hat den Vereinigten Staaten den Rücken gekehrt und bei einer Sicherheitsfirma in São Paulo angeheuert. Auf den Straßen der brasilianischen Metropole geht es noch wüster zu als in New York: Drogengeschäfte, Mädchenhandel und jede Menge Entführungen prägen den Alltag. Max hat ein neues Territorium gefunden. Eines, wo er seinem Hass freien Lauf lassen kann. Sein letzter Funken Moral erstickt im Sumpf des organisierten Verbrechens, Regeln gibt es hier keine und auch die Bosse der Security-Truppe nehmen es mit den Vorschriften alles andere als genau. In der dunklen Unterwelt von São Paulo zählt nur das Recht des Stärkeren! Das ebnet Max Payne den Weg für einen skrupellosen Rachefeldzug, wie es ihn in der Geschichte der Videospiele noch nicht gegeben hat.

„Wir schlagen ein neues Kapitel im Leben von Max Payne auf. So hat ihn die Welt noch nicht gesehen: Vom Leben gezeichnet und um einige Pfunde schwerer kämpft Max gegen die Kriminalität und versucht, endlich seinen Frieden zu finden", erklärt Sam Houser, Gründer von Rockstar Games. Und tatsächlich hat unser Pechvogel rein optisch nichts mehr mit dem Raubein früherer Tage gemein: Das könnte allerdings auch daran liegen, dass Max Payne 3 nicht vom finnischen Entwicklerstudio Remedy (Alan Wake) produziert wird, sondern von Rockstar Games Vancouver. Remedy steht den neuen Machern allerdings beratend zur Seite, sodass wir uns wohl keine Sorgen um die Zukunft unseres Antihelden machen müssen. Auch neu: Max Payne 3 spielt teilweise am helllichten Tag. Man könnte meinen, dass das sommerliche Flair nicht gerade jene düstere Atmosphäre liefert, welche die Serie so bekannt gemacht hat, doch Houser sieht das anders: „Max hat nichts von seinem Zynismus verloren. Außerdem erlebt der Spieler, wie Payne in den Sog des Verbrechens gerät und sein Leben von Tag zu Tag mehr aus dem Ruder läuft." Wie das genau aussieht, können wir noch nicht sagen, denn bewegte Spielszenen gibt es bisher nicht. Auf den Screenshots

NEUES TERRITORIUM | Im verwinkelten São Paulo muss Max sehr behutsam vorgehen, um nicht in einen Hinterhalt zu tappen.

GUTE AUSSICHTEN | Max arbeitet für eine Sicherheitsfirma in São Paulo. Dort gibt es eine brutale Untergrundszene.

IM DUNKLEN TAPPEN | Max schleicht durch eine düstere Fabrikhalle. Die Feinde können jeden Moment zuschlagen.

sieht man jedoch deutlich, dass Max ganz schön in die Breite gegangen ist und auch seine schicke Garderobe gegen ein beflecktes Unterhemd ausgetauscht hat. Es geht also im wahrsten Sinne des Wortes noch dreckiger zu als in den Vorgängern.

Eines macht uns dennoch Sorgen. Max Payne 3 verwendet die von Rockstar San Diego entwickelte RAGE-Engine, welche 2006 das erste Mal in Rockstar Games presents Table Tennis zum Einsatz kam. Mit über drei Jahren auf dem Buckel gehört die RAGE-Engine eher zur Altherren-Mannschaft, doch Sam Houser winkt ab: „Wir haben RAGE extrem verbessert. So arbeiten wir beispielsweise mit einem nagelneuen System, das Partikel-Effekte noch plastischer wirken lässt. Das macht vor allem die Nahkampfszenen noch spektakulärer", kommentiert der Fachmann. Obendrein soll uns im dritten Teil ein frisches Deckungssystem erwarten, das den Spielablauf noch dynamischer macht als in Max Payne 2. Na, das hört sich doch alles schon mal gut an: eine kompromisslose Hauptfigur, eine neue Spielumgebung und jede Menge kleine Feinheiten. Wir sind gespannt! ❑

ERSTEINDRUCK

Ralph Wollner




Irgendwie muss ich beim Anblick des neuen Max Payne ständig an Sam Fisher denken. Der kam in **Splinter Cell: Double Agent** ja auch ziemlich angekratzt daher. Zum Verlauf des Abenteuers ist bisher fast nichts bekannt, aber sicherlich gibt es wieder den beliebten Zeitlupenmodus (Bullet Time) und jede Menge deftige Sprüche. Ob die knackige Mona Sax auch wieder mit von der Partie ist? Hoffentlich!

GENRE: **Action**
ENTWICKLER: **Rockstar Games Vancouver**
ANBIETER: **Rockstar Games**
TERMIN: **Winter 2009**

MAX, DER ZWEITE: NECESSARY FORCE

Für 33 Millionen Dollar geht ein Großteil der Midway-Marken und -Studios in den Besitz von Warner Bros. über. Midway Newcastle bleibt dabei wohl auf der Strecke. Und genau diese Firma kündigt nun ein neues Spiel an.



ABGEBRÜHT | Der Held des Spiels ist vom Schicksal gezeichnet und alles andere als umgänglich.

Es hat sich abgezeichnet. Im Dezember 2008 verkauften viele wichtige Investoren ihre Anteile an der Firma. Midway ging es schlecht. So schlecht, dass man am 19. Februar 2009 Insolvenz anmelden musste. Obwohl Warner Bros. mit dem Übernahmeangebot einen Großteil der Arbeitsplätze sichern wird, bleiben einige Studios wie zum Beispiel Midway San Diego und Midway Newcastle außen vor. Sollte sich nicht schnell ein anderer Käufer finden, müssen die Spieleschmieden die Tore wohl endgültig schließen. Doch der Newcastle-Stützpunkt versucht, sich zu retten. Mit der Ankündigung von Necessary Force und einem ersten Trailer auf www.necessaryforcegame.com versuchen die Briten, das Interesse von Investoren zu wecken. Über das Spiel ist bisher nur wenig bekannt. Sie übernehmen die Rolle eines vom Schicksal geplagten Polizisten, der auf seine ganz eigene Art in einer amerikanischen Metropole für Ordnung sorgt. Dabei schreckt er vor brutalen und blutigen Handlungen nicht zurück. Parallelen zu Max Payne 3? Ausgeschlossen!



AHOI, MEIN KÄPT'N | Der freche Oscar und der tollpatschige William schließen sich Mary als Erste an.

Haunted

Von: Christoph Schuster

Neben „geistreichen" Wortspielen provoziert dieses Abenteuer vor allem Ihre Lachmuskeln!

Schock, lass nach: Während sich das Frankfurter Studio Deck 13 bisher als Gute-Laune-Garant verdingte und mit **Ankh** und **Jack Keane** fröhlich-ausgelassene Urlaubsatmosphäre auf die Schirme brachte, kommt ihr neuer Titel **Haunted** überraschend finster daher. Die Hauptrolle übernimmt diesmal statt eines tollpatschigen Helden das vereinsamte Waisenmädchen Mary. Nach dem mysteriösen Tod ihrer Schwester führt sie ein trauriges Leben auf Londons Straßen im 19. Jahrhundert. Doch nicht mehr lange ...

Ihr Gossendasein nimmt ein abruptes Ende, als Mary Stimmen in ihrem Kopf wahrnimmt. Nein, sie fiel nicht etwa dem Wahnsinn anheim, sondern vernimmt den verzweifelten Hilferuf ihrer verschollenen Schwester Emily. Als sie zu deren Rettung aufbricht, landet sie schließlich im Labor der durchtriebenen Professorin Lindsey Ashcroft. Die ehemalige Pathologin leidet unter einer unheilbaren Krankheit und versucht, durch zwielichtige Experimente ihren Geist in einen gesunden Körper zu transferieren. Als Ashcroft bemerkt, das Mary nicht wie erhofft tot, sondern quicklebendig ist, beauftragt die Dame ihren Handlanger Ethan, diesen Umstand schleunigst zu ändern. Ab hier übernimmt der Spieler das Kommando und manövriert die Protagonistin in bester Point&Click-Manier durch das gruslige Anwesen. Zwar wirkt die Flucht hektisch und es lässt den Puls durchaus steigen, dass Ihre Häscher jeden Moment durch die Tür brechen und Mary schnappen könnten, doch **Haunted** gibt sich klassisch. So bleibt Ihnen alle Zeit der Welt, um in Ruhe darüber zu knobeln, wie Sie aus der bedrohlichen Lage entkommen.

Während der ersten Schritte fällt bereits auf: Im Vergleich zu früheren Adventures hat sich einiges getan! **Haunted** nutzt die aufgebohrte Engine des Action-RPGs **Venetica** und sieht dementsprechend gut aus. Blitze zucken und Regen tropft durch ein zerbrochenes Glasdach (das natürlich nicht ganz ohne Ihr Zutun zersplitterte), um auf dem Fußboden Pfützen zu



HIGHLAND-HÜNE | William mag kein Genie sein, doch er eignet sich perfekt für schwere Aufgaben.



JADEREICH | Dieser chinesische Trödelladen versorgt Sie im Spielverlauf mit nützlicher Ausrüstung.



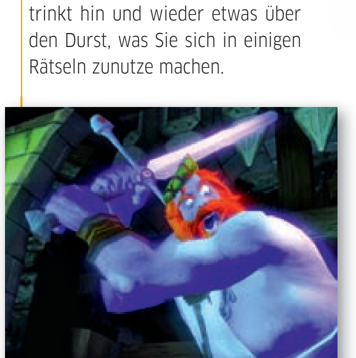
SPIELERISCH | Ein transsilvanisches Zigeunerlager stellt den lebensfrohen Kontrast zu London dar.

WHO YOU GONNA CALL?

In der Haunted-Welt spuken Menschen als Geister auf der Erde, wenn sie gestorben sind, ohne ihre Lebensaufgabe erfüllt zu haben. Sechs davon begleiten Mary und lassen beim Spieler kein Auge trocken.



Oscar, der Schreckliche: Der freche, kleine Pirat kann Dinge anfassen, die unter Strom stehen oder Mary durch extreme Hitze oder Kälte schaden würden. Er treibt gern Schabernack und trinkt hin und wieder etwas über den Durst, was Sie sich in einigen Rätseln zunutze machen.



William Wallace: Der legendäre Freiheitskämpfer pflegt eine starke Abneigung gegen Engländer, von denen es in Englands Hauptstadt naturgemäß einige gibt. Er gesellt sich als Zweiter zur Truppe, nachdem Sie ihn vor einer suizidgefährdeten Stalkerin bewahrt haben. Als nützlich erweist sich der bärenstarke Schotte, da er schwere Lasten bewegen kann, sofern diese etwas mit dem Tod zu tun haben – Leichenwagen beispielsweise.

Der Rest: Deck 13 enthüllte bisher nur die Fähigkeiten der beiden oben genannten Geister. Wir stellen Ihnen den Rest dennoch kurz vor: Mr. Were steht Ihnen des Nachts als liebenswerter Wolf zur Seite, verwandelt sich tagsüber aber in einen skrupellosen Rechtsanwalt. Die Meerjungfrau gibt hingegen die zickige Diva, während Pope durch seine rückständigen Ansichten auffällt und in bester Hexen-Tradition die Verbrennung der einen oder anderen Dame fordert. Bereits in Aktion erlebten wir den Konfuzius aus der Flasche, der seine Umwelt gerne ungefragt mit weisen Sprüchen nervt. Ihn befreien Sie aus der Obhut eines Krämers oder erlösen selbigen von Konfuzius ...



bilden. Natürlich greifen hier vorgefertigte Skripte und derlei optische Schmankerl werden nicht etwa physikalisch korrekt berechnet. Das tut der Optik jedoch keinen Abbruch. Haunted gehört im Bereich der 3D-Adventures zur Crème de la Crème und lässt ein Tales of Monkey Island verdammt alt aussehen. Zumal die Entwickler auch großen Wert auf eine gute Steuerung legen und somit kleinsten Bedienungsmängeln den Garaus machen: Sie können Marys Reise komplett mit der Maus bestreiten, Hotspot-Anzeigen und das dreistufige Hilfesystem vermeiden Frust, und wenn Sie die linke Maustaste gedrückt halten, folgt Ihre Figur in bester Diablo-Manier dem Mauszeiger. Bravo, sehr komfortabel.

Doch zurück zu Mary, die mittlerweile auf eine höher gelegene Empore flüchten konnte. Dort stößt sie auf eine seltsame Maschine, aus deren Inneren sie schließlich den Geisterpiraten Oscar befreit. Durch einen alten Handschuh aus dem Besitz des Freibeuters bindet Mary die Seele des kleinen Frechdachses an sich – eine Mechanik, die auch bei den restlichen Geistern greift, die das Gespenster-Sextett im Spielverlauf komplettieren. Zusammen mit Oscar gelingt Mary die Flucht aus der unheilvollen Villa und sie bricht auf, um die Spur ihrer Schwester aufzunehmen.

Ihre übernatürlichen Begleiter besitzen allesamt individuelle Fähigkeiten (siehe Extrakasten), die Sie in einem gesonderten Geist-Inventar anwählen. So ergeben sich neue Rätselmöglichkeiten, die das Abenteuer trotz seiner traditionellen Ausrichtung von der Masse abheben. Damit die dunklen Gemäuer Londons dem Spieler darüber hinaus nicht zu sehr aufs Gemüt schlagen, führen die Entwickler Sie zu weiteren Orten wie einem schottischen Gotteshaus und einem transsilvanischen Zigeunerlager. Während Ersteres genauso finster und wenig einladend wirkt wie die Stadt an der Themse, sorgt Letzteres mit kräftigen Farben und idyllischer Flora für starke Kontraste. Doch auch hier verfolgt die fiese Lindsey Ashcroft ihre Spukparty.

Das besagte ektoplasmatische Kommando sorgt ganz nebenbei auch dafür, das Haunted eben doch ein typisches Deck-13-Adventure wird. So steht zwar noch die eine oder andere Gruselszene auf dem Plan, doch letzten Endes schweißen die Strapazen Mary und ihre gespenstischen Begleiter zusammen und der Titel strahlt eine liebenswürdige, witzige und ausgesprochen positive Grundhaltung aus. ❑

ERSTEINDRUCK

Christoph Schuster



Geister, Nekromantie, eine vereinsamte Waise. **Haunted** schlägt weitaus dunklere Töne an als **Jack Keane**. Doch lassen Sie sich davon nicht beirren! Ein versoffener Pirat, der noch nie auf See war, ein anglophober schottischer Freiheitskämpfer, ein neunmalkluger Konfuzius aus der Flasche – die charmanten Geister allein genügen schon, um fast durchgehend ein breites Grinsen zu garantieren. Dazu kombiniert Deck 13 klassischen Point&Click-Komfort mit feiner Optik und kreativen Rätseln. Ich freu mich drauf!

GENRE: **Adventure**
ENTWICKLER: **Deck 13 Interactive**
ANBIETER: **HMH Interactive**
TERMIN: **4. Quartal 2009**



ZUM FRESSEN GERN | Wer einem Hochdrachen zu nahe kommt, landet schnell zwischen dessen mächtigen Kauwerkzeugen.

AUF DVD
• Video zum Spiel

Dragon Age: Origins

Von: Stefan Weiß/
Christoph Schuster

Biowares Drachenzeitalter: düster, episch und kinoreif inszeniert. So muss ein erwachsenes Rollenspiel aussehen.

LET'S PARTY: DAS ROLLENSPIEL IM ÜBERBLICK

Ein mehrköpfiges Heldenteam durch eine tolle Fantasylandschaft zu steuern, gehört immer noch zu den intensivsten Rollenspiel-Erlebnissen am PC. Altmeister Bioware (**Baldur's Gate**-Reihe, **Neverwinter Nights**, **Knights of the Old Republic**, **Mass Effect**) weiß das und setzt auf ein intensives Story-Erlebnis in einer rauen und barbarisch anmutenden Spielwelt.

Worum geht's?
Dragon Age: Origins ist der Auftakt einer Spielreihe, in dem Sie maximal vier Charaktere in einer Gruppe durch eine episch inszenierte Fantasy-Story führen. Dabei treffen Sie auf unterschiedliche Fraktionen und suchen Verbündete, um sich gemeinsam mit ihnen gegen dämonische Gegnerhorden (die Dunkle Brut) zu stellen.

Welches Regelwerk kommt zum Einsatz?
Entwickler Bioware hat für **Dragon Age: Origins** eine eigene Welt samt Regelwerk erschaffen. Am ehesten lässt es sich noch mit der bekannten Pen&Paper-Vorlage **AD&D** vergleichen, allerdings ist es weniger komplex.

Wie spielt es sich?
Dragon Age ist ein klassisches Party-Rollenspiel, das in die Fußstapfen von **Baldur's Gate** und **Neverwinter Nights** tritt – sprich, die Echtzeitkämpfe lassen sich jederzeit pausieren, sodass Sie Ihrer Gruppe Befehle geben können. Großen Wert legen die Entwickler auf ausgefeilte Charaktere und reichlich Dialogoptionen.



BLECHLAWINE | Rollenspieltypisch wollen Ihnen jede Menge Untote an die Heldenwäsche.



EFFEKTGEWITTER | Bewegungsunschärfe und stimmige Lichteffekte sorgen für gute Atmosphäre.



DIE SCHÖNE UND DAS BIEST | Alle Partymitglieder, hier etwa die geheimnisvolle Formwandlerin Morrigan, verfügen über eine eigene Hintergrundgeschichte.

HEISSER START | Wer als Elf startet, landet sofort in einer Konfliktsituation, die es zu lösen gilt.

HELDENGEBURT: DIE CHARAKTER-ERSCHAFFUNG UND ENTWICKLUNG

Die Charaktererschaffung gehört zu den wesentlichen Bestandteilen eines guten Rollenspiels. Wie sie in **Dragon Age** funktioniert, durften wir anlässlich einer Präsentationsveranstaltung in München selbst am PC ausprobieren.

Ein komplexes Regelstudium wie etwa beim Urvater **Baldur's Gate** dürfen Sie nicht erwarten. Zu Beginn wählen Sie Ihre Figur aus den drei Rassen Mensch, Elf und Zwerg aus und bestimmen eine von drei Grundklassen (Magier, Kämpfer, Schurke). Daraus resultiert, mit welcher Hintergrundgeschichte (der namensgebenden Origin-Story) und in welchem Startgebiet Sie beginnen. Wir entscheiden uns für eine elfische Kämpferin.

Individuelles Aussehen Ihrer Figur gewähren Dutzende von Schiebereglern, die äußerst detaillierte Gesichter erlauben. Wer mag, kann sich allein damit Stunden beschäftigen, um zum Beispiel seinen Lieblingsschauspieler oder sich selber nachzubilden. Wer jedoch keine Lust hast, Parameter für Nasenkrümmung, Augenabstand und Lippenform auszuarbeiten, greift auf zufällig generierte Gesichter zurück. Als i-Tüpfelchen geben Sie für Ihre Figur eine Grundstimmung vor, die sich in der passenden Mimik äußert. Unserer Elfenkriegerin verpassen wir einen entschlossenen, grimmigen Gesichtsausdruck. Nachdem wir mit der optischen Gestaltung unseres Charakters fertig sind, verteilen wir Punkte für die Attribute (bevorzugt Stärke und Konstitution, schließlich spielen wir eine Nahkämpferin) und suchen uns eine passende Startfähigkeit aus. In unserem Beispiel wählen wir den Schildschlag für die elfische Heldin aus.

Den vollen Überblick über die massig vorhandenen Fertigkeiten erhalten Sie schon bei der Charaktererschaffung. Dank Tooltip-Einblendung lässt sich genau ablesen, welche Voraussetzungen später nötig sind, um eine bestimmte Fertigkeit oder ein Spezialtalent zu erlangen. Das erleichtert die Charakterplanung und sorgt für Übersicht. Wie bei Bioware-Spielen üblich, entscheiden Sie bei Stufenaufstiegen entweder manuell, wie sich die Figur weiterentwickeln soll, oder lassen dies automatisch geschehen.



WIEDERHOLUNGSTÄTER | Um einen hohen Wiederspielwert zu garantieren, haben die Entwickler insgesamt sechs unterschiedliche Hintergrundgeschichten (Origins) für die drei spielbaren Rassen (Elfen, Zwerge und Menschen) eingebaut.

KEINE BUNTE GLITZER-FANTASY-WELT

Martialische Kampfgeräusche donnern aus den Boxen, Blutspritzer bedecken Rüstungen und Körper – Bioware orientiert sich mit seiner Gewaltdarstellung im Spiel eindeutig an Filmen wie Peter Jacksons **Herr der Ringe**-Trilogie oder Schlachtenepen wie **300**. **Dragon Age** ist ein Fantasyerlebnis für Erwachsene.

Blutige Details bleiben auch für deutsche Spieler enthalten, dafür sorgt die 18er-USK-Einstufung. Ähnlich wie in **The Witcher** sind die Auswirkungen langer Kämpfe im Spiel deutlich zu sehen. Ein wuchtiger Hieb eines Zweihandschwertes ist eben was anderes, als eine Scheibe Wurst abzuschneiden – und sorgt für entsprechende Effekte. Die Gewalt wirkt jedoch nicht billig aufgesetzt, sondern fügt sich hervorragend in die düstere Atmosphäre von **Dragon Age: Origins** ein. Eine märchenbunte, blitzsaubere Darstellung im Stil eines **Neverwinter Nights** würde auch nicht so recht zur Spielwelt passen, in der dämonische Horden für Angst und Schrecken sorgen.



LADY IN RED | Kampfspuren zeigen deutlich, dass es bei **Dragon Age** nicht gerade zimperlich zugeht.

PC Games Eigene Screenshots

SEX ODER KEKSE – SO BEEINFLUSSEN SIE DEN SPIELVERLAUF

Wie unterschiedlich sich Dragon Age: Origins je nach Gruppenzusammenstellung und Hintergrundgeschichte spielt, zeigen wir anhand eines Beispiels.



Ausgangslage: Wir gelangen mit zwei unterschiedlichen Heldengruppen zu einer Stelle im Spiel, bei der wir zu einem Magierturm übersetzen müssen, um dort Verbündete anzuheuern. Während das eine Team von einem zwergischen Adligen angeführt wird, steht in der anderen Gruppe ein Magier an der Spitze. Die Dialogsequenzen mit einem Wächter laufen daraufhin völlig verschieden ab, zumal die Partymitglieder auch unterschiedlich reagieren.





Der Gruppe mit dem Magier als Anführer steht der riesige Krieger Sten zur Seite. Als er sich in das Gespräch mit dem Wächter einmischt, denkt man natürlich sofort, dass es gleich zu Handgreiflichkeiten kommen wird. Doch weit gefehlt, Sten hat in seinem Gepäck ein paar leckere Kekse, die er dem Wächter kurzerhand anbietet. Zum Dank für diese kleine Leckerei lässt er die Gruppe weiterreisen.

In der Gruppe des Adligen befindet sich die Hexe Morrigan. Sie bietet sich an, dem Wächter ein paar liebevolle Stunden zu bescheren, wenn er die Gruppe dafür in den Turm vorlässt. Nachdem wir auf diesen Vorschlag eingehen, entwickelt sich die Sache für den Wächter jedoch anders als erwartet: Als Morrigan den möglichen Verlust bestimmter Körperteile beim Liebesspiel erwähnt, lässt er die Gruppe sofort durch.

ACTION-SCHNETZELEI ODER TAKTISCHES ROLLENSPIEL?

Aktuelle Trailer zum Spiel erwecken den Eindruck, das Gameplay in **Dragon Age** wäre zu sehr auf Arcade-Action getrimmt. Entwarnung für alle Taktik-Fans: Dem ist nicht so!

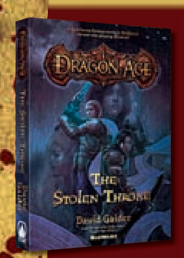
Der Spieler entscheidet letztlich durch die Wahl des Schwierigkeitsgrades und die Spieleinstellungen, in welche Richtung **Dragon Age: Origins** tendiert. Im einfachen und normalen Modus etwa fallen die Kämpfe arcadelastiger aus, was für ein unbeschwertes Spielerlebnis sorgt. Taktische Pausen sind dabei weniger nötig. Wer sich allerdings für die Modi Schwer und Albtraum entscheidet, wird richtig gefordert und fühlt sich schnell an die Kampfdynamik von **Baldur's Gate** erinnert. Taktik steht dabei im Vordergrund.

Auf der schwierigsten Stufe einen Bossgegner wie den Ogerdämon im uns präsentierten Demolevel zu besiegen, ist ein anspruchsvolles Unterfangen. Die Figuren müssen richtig positioniert und der Einsatz von Heil- und Zaubertränken will wohldosiert sein. Nicht zuletzt entscheidet auch der Faktor Glück darüber, wie sich ein Kampf entwickelt. Ein Gegner, der die eingesetzten Zaubersprüche oder Spezialattacken Ihrer Figuren mehrfach erfolgreich blockt, ist eine schwer zu knackende Nuss. Frei speichern dürfen Sie während eines laufenden Gefechts zwar nicht, dafür lässt sich jedoch der Schwierigkeitsgrad verändern. Wer aus einem Gefecht mit hohem Schwierigkeitsgrad siegreich hervorgeht, erhält dafür wertvollere Beute als nach einem Kampf im einfachen Modus.



FIESE HORDE | Die Gegner der Dunklen Brut treffen Sie meist in Gruppen an. In den schwierigen Modi müssen Sie dann taktisch vorgehen.

PAPIERVARIANTE



Biowares Rollenspielwelt Thedas ist so episch angelegt, dass Romane und Pen&Paper-RPGs quasi als Nebenprodukte abfallen.

Ob es eine deutsche Version des Rollenspiels mit Würfel, Stift und Regelbuch geben wird, ist derzeit noch fraglich. Interessant klingt das Projekt aber auf jeden Fall – schreiben doch die Original-**Dragon Age**-Autoren auch die Abenteuer für die Pen&Paper-Variante. Das Regelwerk soll dabei leicht zu erlernen sein und genügend Tiefgang bieten, um spannende Spielabende zu garantieren.

Für Leseratten gibt es ebenfalls Stoff: **The Stolen Throne** lautet der Titel des 400-seitigen Romans, geschrieben von **Dragon Age**-Hauptautor David Gaider.

EIN FEST FÜR DIE OHREN



KING OF DRAGON AGE | Bekannte Synchronstimmen wie die von Kevin James (Doug Heffernan aus **King of Queens**) sorgen für tolle Atmosphäre.

Rollenspiele leben von der Atmosphäre, besonders wenn sie mit vielen gesprochenen Dialogen ausstaffiert sind. Damit in **Dragon Age: Origins** ordentliche Kinostimmung aufkommt, sind in der deutschen Fassung namhafte Sprecher zu hören.

Fernsehserienkenner treffen in **Dragon Age** sicher auf einige alte Bekannte:
1. Tanja Dohse, spricht Dr. Alison Cameron (Jennifer Morrison) in der Serie **Dr. House**.
2. Sascha Rotermund, spricht Dr. Chase (Jesse Spencer), ebenfalls bekannt aus **Dr. House**.
3. Marion von Stengel, leiht dem **Baywatch**-Babe Pamela Anderson ihre Stimme.
4. Thomas Karallus, spricht Doug Heffernan (Kevin James) in **King of Queens**.
5. Stephan Schwartz, spricht Andy Garcia und Bill Pullman.
6. Bernd Stephan, spricht John Cleese unter anderem in **Monty Python's Flying Circus**.
7. Eberhard Haar, spricht Tony Soprano (James Gandolfini) in **Die Sopranos** und Tim Taylor (Tim Allen) in **Hör mal, wer da hämmert**.

Namen sind jedoch nicht alles, auch die Dialogregie muss stimmen. Was wir davon bislang hören konnten, ist hervorragend.

GEHT DAS AUCH AUF KONSOLE?

PC-Helden fühlen sich bei **Dragon Age: Origins** sofort heimisch. Die Schnelltastenbelegung, zum Beispiel für Partymitglieder, und Zaubersprüche, erinnert an **Neverwinter Nights** oder **Baldur's Gate** – funktional und eingängig.

Eine spezielle Anpassung der Steuerung ist für die Konsolenversionen (Xbox 360 und PlayStation 3) vorgesehen. Bei der Präsentation in München durften wir die Alpha-Version für die Xbox 360 anspielen. Zentrales Steuerelement ist dabei ein Kreismenü, das Sie mit der rechten Schultertaste des Gamepads aufrufen. Damit visieren Sie beispielsweise Gegner an und navigieren durch alle wichtigen Menüs. Das funktionierte in der gezeigten Version schon ganz ordentlich, am nötigen Feinschliff für die automatische Zielhilfe und geschmeidigere Bewegung des Zielcursors für Flächenzauber wird noch fleißig gearbeitet. Was aktuell fehlt, ist die Möglichkeit, Befehle für die gesamte Gruppe einzugeben; dies soll in der finalen Fassung aber enthalten sein.



IM EIFER DES GEFECHTS | Kämpfe werden sowohl in der PC- als auch in der Konsolenfassung pausierbar sein, sodass Sie in Ruhe die nächste Aktion planen können.

INTERVIEW MIT **DR. GREG ZESCHUK**

„Man will nicht immer mit anderen Menschen spielen!"

PC Games: Warum entwickelt ihr **Dragon Age**? Dachtet ihr vielleicht, es wäre einfach mal wieder Zeit für ein neues **Baldur's Gate**?
Zeschuk: „Wenn wir neue Titel konzipieren, finden wir zuerst heraus, woran das Team arbeiten möchte. Wir denken nämlich, dass die Leidenschaft und der Wille, ein Spiel zu entwickeln, zu den wichtigsten Faktoren gehören, damit ein Projekt großartig werden kann. Außerdem wollten wir eine eigene Welt entwickeln. Wir hatten das Universum von **Mass Effect** entworfen und nun wollten wir eben eine Fantasy-Welt erschaffen."


Dr. Greg Zeschuk ist Vizepräsident und Mitgründer von Bioware.

PC Games: Was hat euch besonders inspiriert? Wir haben gehört, dass George R.R. Martin (Anm. d. Red.: Fantasy-Autor, bekannt für die epische **The Song of Ice and Fire**-Saga) eine Rolle gespielt hat.
Zeschuk: „Das stimmt allerdings. George R.R. Martin war eine große Inspirationsquelle für uns, ebenso J.R.R. Tolkien. Wir verehren sein Werk. Peter Jacksons Verfilmung der **Herr der Ringe**-Trilogie war natürlich ebenso wichtig, denn das ist sie für jeden, der Fantasy mag. Allgemein decken wir im Team eine große Bandbreite an Filmen und anderen Einflüssen ab und wenn etwas zu unserem Titel passt, versuchen wir, es einzubauen."
PC Games: Ihr arbeitet mit **Star Wars: The Old Republic** derzeit an einem vollwertigen MMO. Welche Bedeutung kommt Einzelspieler-Rollenspielen in der heutigen Zeit noch zu? Stellen Online-Titel womöglich die Zukunft dar?
Zeschuk: „Das ist ein interessantes Thema. Singleplayer-RPGs laufen noch immer sehr gut. Die Leute diskutieren heute zwar viel, ob Multiplayer oder Singleplayer das Rennen macht, aber es gibt doch auch Verbindungsmöglichkeiten. Und darum geht es uns bei **Dragon Age: Origins**! Wir erlauben den Austausch von selbst erstellten Inhalten zwischen den Nutzern. Das Spiel bietet die Plattform, es ist praktisch ein Einzelspieler-Onlinespiel. Wenn du möchtest, kannst du deine Errungenschaften und deinen Fortschritt auf Community-Seiten stellen, Inhalte mit deinen Freunden tauschen und deren Mods spielen oder auch eigene Abenteuer erstellen. Außerdem wollen wir später eine Menge Download-Content bieten. Ich glaube, es existiert definitiv noch ein Markt für solche Projekte."
PC Games: Wo siehst du denn die Vorteile von Einzelspieler-Rollenspielen?
Zeschuk: „Man will einfach nicht immer mit anderen Menschen spielen. Deswegen wird es weiterhin Einzelspieler-Rollenspiele geben. Manchmal möchte man eben keine Gesellschaft haben, sondern einfach etwas erleben. So kann man sich zurückziehen und Zeit mit sich selbst verbringen, ohne sich über andere Spieler zu ärgern. In vielen MMOs gibt es nämlich haufenweise Menschen, die dich schlicht nerven. Diesen Ärger-Faktor zu managen, stellt eine echte Herausforderung dar, und nicht zuletzt deswegen glaube ich, dass es immer eine Zielgruppe für Einzelspieler-Titel geben wird."
PC Games: Habt ihr darüber nachgedacht, in **Dragon Age: Origins** einen Mehrspieler- oder Koop-Modus zu integrieren? Speziell für die Xbox 360 würde sich das doch anbieten?
Zeschuk: „Wir haben darüber nachgedacht und diskutiert. Doch letztendlich wollten wir eine Geschichte und Spielerfahrung bieten, für die sich ein Einzelspielermodus am besten eignet. Es wäre interessant, aber auch sehr herausfordernd, einen Mehrspielermodus zu integrieren. Allerdings weiß man ja nie, was noch kommt …" (Fortsetzung auf S. 59)

ENTSCHEIDUNGEN UND EMOTIONEN – STARKE GEFÜHLE IM ROLLENSPIEL


ZAHM | Die Magierin Morrigan gehört zu den Charakteren, mit denen Sie eine Beziehung eingehen können.

ZORNIG | Morrigan diskutiert nicht gern, sondern lässt lieber ihre Macht spielen.

Entwickler Bioware legte in seinen Rollenspielen schon immer großen Wert darauf, die Partymitglieder des Spielers mit Leben zu füllen. Sei es durch witzige Dialoge (man denke etwa an den unvergleichlichen Barbaren Minsc aus **Baldur's Gate**) oder durch die Möglichkeit, als Hauptfigur eine romantische Beziehung mit einem Gruppenmitglied aufbauen zu können.

Noch mehr Intensität in Bezug auf Entscheidungen und Interaktivität innerhalb der Rollenspielgruppe soll **Dragon Age: Origins** bieten. Je nachdem, wie Sie Ihre Gruppe zusammenstellen und welche Handlungen Sie vorantreiben, können sich die verschiedensten Szenen abspielen. Unterschiedlich gesinnte Charaktere diskutieren, argumentieren, geraten in Streit, stellen Ihre Führung in Frage, verlieben sich in Sie, reagieren eifersüchtig – Bioware überlässt die Regie ganz Ihnen. Wenn Sie etwa versuchen, eine Romanze mit einer anderen Spielfigur aufzubauen, genügt es nicht, einfach ein paar nette Worte auszutauschen. Sie müssen erst mal herausfinden, was Ihr potenzieller Partner gerne mag, welche Werte er oder sie gutheißt, und entsprechende Entscheidungen treffen. Kleine Geschenke, die Sie machen können, sorgen unter Umständen für Wohlwollen – und glauben Sie bloß nicht, Ihr Wunschpartner würde es einfach hinnehmen oder ignorieren, wenn Sie versuchen, gleichzeitig mit einer anderen Figur in der Gruppe anzubändeln.

Mehr Nähe zum Erlebnis Film ist ein erklärtes Ziel von Bioware. **Dragon Age** soll ganz bewusst für mehr Emotion beim Spieler sorgen, um ihn dadurch tiefer in die Spielwelt und deren Charaktere hineinzuziehen. Erotisch angehauchte Szenen sorgen für die richtige Würze, während deftiges Pathos auf die Tränendrüse drückt: Wenn zum Beispiel eine wichtige Figur stirbt, bekommt der Spieler quasi einen Nachruf in Form einer Videosequenz zu sehen, die Höhepunkte aus dem Leben des Charakters darstellt und mit salbungsvollen Worten unterstreicht ... So ganz ohne Kitsch geht's eben doch nicht.

ERSTEINDRUCK

Christoph Schuster



Spinnen gehören in praktisch jedem Abenteuer zum Stammkader der Feindmannschaft. Normalerweise als farbige Kugel mit acht Beinen. Nicht so in **Dragon Age**: Statt bunter Knutschkugeln stürzten sich widerliche Bestien mit behaartem Leib und riesigen, ekelerregenden Giftzähnen auf unser Heldenduo. So müssen Gegner aussehen, damit ihnen selbst gestandene Abenteurer Respekt zollen! Diese unheimlich stimmige Optik zieht sich wie ein roter Faden durch die Welt, die Designer haben fantastische Arbeit geleistet. Der dreckige, düstere Stil begeistert mich zudem mit jeder Spielstunde mehr und die Geschichte könnte auf dem Fantasy-Olymp neben George R.R. Martins legendärem **Lied von Eis und Feuer** Platz nehmen. Das erste Anspielen vertrieb schließlich auch die Zweifel bezüglich des Kampfsystems: Hier scheint man eine gute Balance zwischen Komplexität und Spielspaß gefunden zu haben. Die Fußstapfen eines **Baldur's Gate** mögen überlebensgroß sein, doch wenn sie ein Titel ausfüllen kann, dann **Dragon Age: Origins**!

BOSSKÄMPFE SORGEN FÜR ADRENALINSCHÜBE

Nach der Story-Präsentation durften wir noch den E3-Demo-Level am PC anspielen, in dem Sie sich einem waschechten Hochdrachen stellen müssen.

Drachen sind mächtig und daher nichts für schwachbrüstige Helden. Daher besteht unsere Gruppe auch aus Charakteren auf Maximal-Levelstufe, die in **Dragon Age: Origins** bei 20 liegt. Auf einem kleinen Hügel erwartet uns das schuppige Biest und schleudert uns eine Flammenwand entgegen. Der Drache ist hervorragend modelliert und animiert, sein Brüllen hämmert aus den Boxen – genial.

Viel Zeit zum Genießen bleibt uns allerdings nicht, denn schon schleudert das Vieh die Heldengruppe mit einer rasanten Schwingenbewegung durch die Gegend. Sofort pausieren wir den Kampf und setzen starke Zaubersprüche und Spezialattacken ein. Doch so einfach ist ein Drache nicht zu besiegen, im nächsten Augenblick ergreift er unseren Nahkämpfer mit einer seiner Klauen, nimmt ihn quer zwischen die Zähne und schüttelt ihn wild hin und her. Ob der arme Kerl das überlebt? Verraten wir nicht, das finden Sie ab Oktober bitte selbst heraus.


HAUTNAH | Als Nahkämpfer sind Sie dem Feueratem des Drachen direkt ausgesetzt. Ohne heilende Magier haben Sie hier keine Chance.

INTERVIEW MIT **DR. GREG ZESCHUK**

„Lauten, Flöten und Männer in Strumpfhosen …“

PC Games: Die ersten Bilder sahen eher nach klassischer Fantasy aus. Warum habt ihr euch für den blutigeren, schmutzigeren Stil entschlossen?
Zeschuk: „Die ersten Screenshots stammten von einem sehr frühen Protoyp. Am Ende der Vorproduktion, die normalerweise etwa ein Jahr dauert, haben wir uns dann für diese dunklere Fantasy-Welt entschieden. Wir sind der Meinung, das vermittelt ein intensiveres Spielerlebnis.“
PC Games: Die letzten Trailer boten Massenschlachten und Heavy Metal. Viele Fans machten sich deshalb Sorgen, dass das Spiel in Richtung Hack 'n' Slay abdriftet. Warum habt ihr die Szenen so gestaltet?
Zeschuk: „Ich denke, sie zeigen einen Teil des Spielerlebnisses. Wir beschreiben klassische Fantasy oft spaßeshalber als ‚Lauten, Flöten und Männer in Strumpfhosen' und versuchen, mit **Dragon Age** einen anderen Weg zu beschreiten. Dass wir Marilyn Manson verpflichtet haben, diente vor allem dazu, Aufmerksamkeit zu erregen. Wir können verstehen, wenn Leute sich wundern und fragen: ‚Was ist denn da passiert?' Aber ihr habt das Spiel heute ja gesehen. Es bietet ein tiefes, reichhaltiges Spiel-Erlebnis. Es gibt natürlich Gewalt, aber die tritt nur in einem gewissen Kontext auf. Man bekämpft einander mit riesigen Schwertern. Natürlich gibt es da Gewalt. Wir verstehen die Reaktionen der Fans, aber seid beruhigt: Das ist immer noch das Spiel, das ihr mögen werdet und spielen wollt.“
PC Games: Wird es die riesigen Schlachten aus den Trailern auch im Spiel geben?
Zeschuk: „Es gibt einige sehr große Schlachten. Aber man kann natürlich nicht die ganze Schlacht am Stück spielen. Deswegen haben wir versucht, das aufzuteilen, und arbeiten jetzt mit 20 und mehr Gegnern gleichzeitig, damit das Kampfgefühl gut rüberkommt.
PC Games: Wie schwerwiegend sind die Folgen der Handlungen des Spielers in **Dragon Age** und muss man heutzutage ein derartiges Feature einbauen?
Zeschuk: „Die Entscheidungen, die man trifft, haben gewaltige Auswirkungen. Ganze Völker sterben aus, ihr müsst euch zwischen verfeindeten Armeen entscheiden, von denen eine später nicht mehr existieren wird. Wir wollen die Vorstellung in unsere Spiele integrieren, dass Entscheidungen Konsequenzen mit sich bringen. Es zieht den Spieler tiefer in die Spielwelt hinein.“
PC Games: Wird es im Spiel ‚Points of no Return' geben oder kann man zu jeder Quest zurückkehren?
Zeschuk: „Das ist eine gute Frage. Es gibt unabhängige Startpunkte, einen großen Mittelteil und ein unabhängiges Finale. Es kommt darauf an, in welchem Abschnitt du dich befindest. Zu einigen sehr frühen Ereignissen kannst du nicht zurückkehren und Entscheidungen lassen sich nicht umkehren. Wenn du im Mittelteil Armeen sammelst, kannst du nicht einfach alles ungeschehen machen, denn du hast deine Entscheidungen getroffen!“

Dr. Greg Zeschuk ist Vizepräsident und Mitgründer von Bioware.

PC Games: Konsequenzen machten sich beispielsweise im Action-Rollenspiel **The Witcher** oft erst viele Stunden später bemerkbar. Werden die Entscheidungen in **Dragon Age: Origins** ähnlich weitreichend sein oder wirken sie sich unmittelbarer aus?
Zeschuk: „Es gibt beide Varianten. Einige Entscheidungen wirken sich direkt aus, andere hingegen erst Stunden später und man fragt sich: „Oh, warum passiert das jetzt? Ach ja, deswegen.“ Ich glaube das ist eine tolle Mechanik, um den Spieler zu überraschen. Er bekommt dadurch das Gefühl, dass das Spiel praktisch mithört und ihn beobachtet.“



KELLERKIND | Verliese und Grüfte bergen besondere Gefahren, wie zum Beispiel diesen magisch begabten Untoten namens Arkaner Horror.

ZUM FÜRCHTEN | Die gruselig designten Zombiekrieger könnten glatt aus **Clive Barker's Jericho** stammen.

ERSTEINDRUCK

Stefan Weiß



Ich freue mich tierisch auf das fertige Spiel. Nachdem ich beim Anblick der letzten Trailer erst etwas verunsichert war, ob Bioware nicht doch zu sehr die schnelle Action-Rollenspielschiene fährt, belehrte mich die Präsentation eines Besseren. Mit der klassischen Rollenspiel-Vierergruppe und den vielen Fertigkeiten und Zaubersprüchen bietet **Dragon Age: Origins** abwechslungsreiche und taktische Kämpfe. AD&D-Puristen werden angesichts des weniger komplex wirkenden Spielsystems, das Bioware entwickelt hat, vielleicht ein wenig enttäuscht sein. Sei's drum. Ich will gar nicht erst ein zentnerschweres Regelwerk studieren müssen, **Dragon Age** scheint da genau die richtige Balance zwischen Rollenspieltiefgang und schneller Action zu finden. Und keine Bange, es gibt genügend Fertigkeiten, Talente und Zauber, um sich bei der Charaktertüftelei auszutoben.

GENRE: **Rollenspiel**
ENTWICKLER: **Bioware**
ANBIETER: **Electronic Arts**
TERMIN: **23. Oktober 2009**

Aion: Tower of Eternity

Von: Sascha Lohmüller

Packende Luftkämpfe gibt es nicht nur in Flugsimulatoren – hier kommt Aion!

Normalerweise gilt es als Tugend, wenn man nicht so schnell in die Luft geht. Bei NCsofts neuem Online-Rollenspiel Aion: Tower of Eternity ist das jedoch anders. Kernelement des neuen Werks der Guild Wars-Macher sind nämlich packende Flugkämpfe. Und wer hierbei schnell in die Luft geht, der hat alles richtig gemacht.

Zu Beginn Ihres Heldenlebens erstellen Sie rollenspieltypisch erst einmal einen Charakter. Zur Verfügung stehen die vier Basisklassen Krieger, Späher, Magier und Priester. Ab Level 10 entscheiden Sie sich dann für eine von jeweils zwei Unterklassen. So wird etwa aus dem wendigen Späher ein hinterhältiger Assassine oder ein fernkämpfender Jäger.

Die Individualisierungsmöglichkeiten für Ihr Alter Ego sind vielfältig. Aus unzähligen Frisuren, Gesichtern und Tätowierungen basteln Sie sich einen Helden nach Ihrem Geschmack. Wer völlig kreativ sein will, kann über Schieberegler noch Dinge wie Körperfülle und Wangenknochen editieren. Vorbildlich!

Eine weitere Entscheidung, die Ihnen das Spiel abverlangt: auf welcher Seite Sie kämpfen wollen. In Aion: Tower of Eternity gibt es zwei Fraktionen, die sich gegenseitig nicht sonderlich mögen. Die Licht liebenden Elyos bewohnen die südliche Hälfte der Welt, die dämonischen Asmodier den nördlichen Teil.

Die ersten zehn Stufen dienen mehr oder weniger als Tutorial, welches Sie in die Grundlagen des Spiels einführt. Auf einer Anfangsinsel erfüllen Sie die ersten Aufträge, erst später werden Sie in die weite Spielwelt entlassen. Auch wenn sich jeder, der einmal World of Warcraft und Konsorten gespielt hat, sofort zurechtfindet, gibt es einige Neuerungen, an die



PRACHTVOLL | Die Hauptstadt der Elyos nennt sich Sanktum und besticht durch protzige Tempel.

ECHSFREUND | Die Kämpfe punkten durch großartige Animationen und detaillierte Charaktermodelle.

LUFTKAMPF | Ab Level 10 erheben Sie sich in die Luft und kämpfen auch dort.

WIESELFLINK | Diese knuffigen Kerlchen sind leider nicht spielbar, sondern lediglich als Händler tätig.

WEITBLICK | Zahlreiche Brücken verbinden die einzelnen Teile des Sanktums.

man sich während seines Aufenthaltes auf der Insel gewöhnen kann. Beispielsweise existiert ein Kombosystem für die Kämpfe, bei dem man verschiedene Angriffe hintereinanderschalten kann. Später laden Ihre Angriffe eine Energieleiste auf, die Sie unterhalb Ihrer Lebens- und Manaleisten finden. Wenn diese gefüllt ist, lassen Sie per Knopfdruck eine besonders starke und beeindruckende Attacke vom Stapel, verbrauchen dabei jedoch rasch die angestaute Energie.

Neben der Entscheidung, welche Unterklasse Sie wählen, wachsen Ihnen ab Stufe 10 Flügel, je nach Fraktion entweder engelsgleiche oder dämonenartige. Per Knopfdruck dürfen Sie sich fortan in bestimmten Gebieten für maximal eine Minute in die Luft erheben. Nachdem diese Minute abgelaufen ist, werden Sie unsanft auf den Boden der Tatsachen und der Spielwelt befördert. Wer sich also zu weit in luftige Höhen wagt, könnte dies mit seinem Leben bezahlen. Im späteren Spielverlauf dürfen Sie sowohl Flugdauer als auch -geschwindigkeit durch spezielle Gegenstände erhöhen.

Während der Flugphasen erreichen Sie nicht nur höhergelegene Ebenen und Personen, Sie können auch Kämpfe absolvieren. Im geschlossenen Betatest funktionierten diese bereits sehr gut, fügten sich nahtlos ins Spielgeschehen ein und wirkten selbst für MMO-Veteranen erfrischend.

Falls Ihnen die Aufträge im späteren Spiel zu langweilig werden, dürfen Sie sich in Mehrspielergefechten austoben. Hier verspricht NCsoft packende Kämpfe gegen die andere Fraktion, inklusive Titel, Belohnungen, Festungseroberungen und einer sich einmischenden, dritten Macht, den Balaur. Diesen Spielaspekt bekamen wir leider noch nicht zu Gesicht.

Für einen Betatest läuft Aion bereits erstaunlich stabil. Während unserer Testrunden gab es keinerlei Abstürze oder schwerwiegende Bugs. Kleinere Fehler werden bis zum Verkaufsstart noch behoben. Übrigens: Wer das koreanische oder das chinesische Aion kennt, die ja schon vor einigen Monaten erschienen sind, wird die hiesige Version kaum wiedererkennen. Für den westlichen Markt sollen nämlich diverse Anpassungen, etwa eine ausführlichere Story, vorgenommen werden. ❑

ERSTEINDRUCK

Sascha Lohmüller



Ich habe schon viele Online-Rollenspiele gespielt. Länger als einen Monat konnten mich bisher jedoch nur **WoW**, **Everquest** und **Guild Wars** fesseln. Mit **Aion** könnte sich ein viertes Spiel dazugesellen. Bereits jetzt wirkt der Titel erstaunlich fertig. Gut, es ist in Asien ja auch schon erschienen. Nun kommt es darauf an, ob NCsoft es schafft, das Spiel auf der Maximalstufe interessant zu halten; die Pläne klingen zumindest gut.

GENRE: **Online-Rollenspiel**
ENTWICKLER: **NCsoft**
ANBIETER: **NCsoft**
TERMIN: **25. September 2009**

DAS INTERFACE

Das Interface ähnelt Genreprimus World of Warcraft, allerdings lassen sich in typischer Guild-Wars-Manier alle Elemente frei verschieben.

ZIEL | Dies ist Ihr aktuell angewähltes Ziel inklusive aller Informationen wie Stufe, Lebensenergie und Stärkungen. Bei Bedarf schalten Sie noch ein Fenster hinzu, welches das Ziel des Zieles anzeigt.

AUFGABEN | Ihr aktueller Aufgabenfortschritt wird Ihnen an dieser Stelle angezeigt. Sie dürfen selbst wählen, welche Aufträge Ihnen hier aufgelistet werden, der Platz ist jedoch begrenzt.

VERZAUBERUNGEN | Hier sehen Sie aktuelle Effekte auf Ihrem Charakter, etwa stärkende Zauber, aufgeladene Attacken oder schädigende Gifte und Krankheiten.

KAMPFHILFE | An dieser Stelle zeigt Ihnen das Spiel auf, welche Spezialangriffe Sie ausführen können. Bestimmte Attacken funktionieren nur nach anderen Attacken oder nach dem Ausweichen.

CHAT | Nachrichten von anderen Spielern, Ausrufe Ihrer Gegner, den Schaden, den Sie und Ihr Ziel verursachen, und noch vieles mehr finden Sie in diesem Fenster.

MINIKARTE | Auf der Minikarte werden Ihnen sowohl Gegner als auch Verbündete als farbige Punkte angezeigt. Zudem sehen Sie hier Aufgabenziele und den Sichtbereich Ihres Charakters.

CHARAKTER | Ein Porträt Ihres Charakters sowie die Leisten für Lebensenergie und Mana. Die untere Leiste lädt eine Spezialattacke auf und füllt sich durch Kämpfe.

AKTIONSLEISTEN | Per Knopfdruck oder Tastatur lösen Sie die Spezialaktionen aus, die Sie hier selbst anordnen können. Außerdem haben Sie so schnellen Zugriff auf Heiltränke und dergleichen.

MENÜS | Hier gelangen Sie in jedes Untermenü, ohne die Tastatur zu benutzen, außerdem bietet sich Ihnen hier eine Übersicht Ihrer Spieler-gegen-Spieler-Statistik.

FLUGSTEUERUNG | Ein Klick auf diesen Knopf und Sie heben ab oder landen. Das Innere des Kreises zeigt Ihnen die Zeit an, bis Sie erneut abheben können, der äußere Rand die maximale Flugzeit.



MÄCHTIGE UNTERSTÜTZUNG | Der Drachenmagier greift auf die starken Fähigkeiten der Riesenechsen zurück.

NEUES GEWAND | Der Drachenmagier bekommt eigene Rüstungs-Sets spendiert.

Sacred 2: Ice & Blood

Von: Sebastian Weber

Ein letztes Aufbäumen? Ascaron erweitert Sacred 2 um zwei neue Gebiete und eine Charakterklasse.

Ein Bürogebäude im Herzen Aachens, Dutzende Leute sitzen auf zwei Stockwerken verteilt in Büros. Sie arbeiten unter Hochdruck an der Fertigstellung von Sacred 2: Fallen Angel – entsprechend geschäftiges Treiben ist zu beobachten. Das war im April 2008. Etwa ein Jahr später – im Juni 2009 – sind wir wieder in Aachen, um Entwickler Ascaron erneut zu besuchen. Inzwischen lenkt ein Insolvenzverwalter die Geschicke des Studios, das aufgrund finanzieller Probleme die Schließung fürchten muss. Viele der ehemals genutzen Räume sind verwaist, nur Monitore zeugen von den goldenen Entwicklerzeiten. Den wenigen Verbliebenen merkt man an, dass die Situation an die Substanz geht. Dennoch nutzen sie den letzten Funken Motivation, um das Sacred 2-Add-on Ice & Blood fristgerecht fertigzustellen und mit allerlei guten Ideen zu spicken.

Revolutionäres für das Genre der Action-Rollenspiele hat Ascaron freilich nicht in der Mache, allerdings haben die Jungs aus Fehlern gelernt. Laut Mario Endlich, Designer bei Ascarons Entwicklerteam Studio II, war die Spielwelt in Sacred 2 viel zu groß, als dass man den Spieler dauerhaft mit einer spannenden Geschichte hätte begeistern können, worunter auch die Führung des Spielers durch die Story zu leiden hatte. Genau diesen Lapsus räumt Ice & Blood in seinen zwei neuen Gebieten aus. Beide fallen kleiner aus als die des Hauptspiels und bieten weniger, aber besser ausgearbeitete Aufgaben. Als Beispiel zeigt Mario uns eine Szene aus dem Blutwald. Dort gibt Ihnen ein Zombie – Untote sind die einzigen Bewohner – den Auftrag, zu untersuchen, warum seine tote Frau die Gegend unsicher macht. Wenn Sie ein wenig nachforschen, finden Sie heraus, dass die verblichene Angetraute ein Gestaltwandler ist. Greifen Sie diesen an, verschwindet er irgendwann. Ihn um die Ecke zu bringen ist also unmöglich. Der Clou an der Sache: Sie müssen dem Kerl in sein Versteck folgen, um überhaupt herauszubekommen, womit Sie es zu tun haben. Erst dann bekommen Sie vom Auftraggeber eine Waffe, mit der Sie das Monster beseitigen können. Vorbei sind die Zeiten, in denen Sie lediglich Besorgungen machen oder eine vorgegebene Zahl an Gegnern umhauen sollten – Ice & Blood scheint fesselndere Jobs als das Hauptspiel zu bieten.

Die beiden neuen Gebiete dürfen Sie ab Erfahrungslevel 5 besuchen. Beide fügen sich nahtlos in die Spielwelt von Sacred 2 ein, sodass die Möglichkeit besteht, jederzeit aus dem Hauptspiel dorthin zu reisen. Optisch und spielerisch unterscheiden sich die Bereiche stark voneinander. Der Blutwald ist düster, bestimmt durch Blut, Untote und mysteriöse Augen, die Sie ständig beobachten. Die Kristall-Ebenen dagegen dienen den Seraphim als Jagdgrund und Trainingsgebiet, entsprechend viele Monster warten dort auf Sie. Am Ende beider Areale treffen Sie auf Boss-Gegner, deren Schwachstelle es zu finden gilt.



LUFTSCHLAG | Mit einer Fähigkeit rufen Sie einen Drachen, der Gegnergruppen von oben bombardiert.

HÜBSCH | Die Kristall-Ebenen sehen wunderbar aus, da sich alles in den Kristallen spiegelt.

STARK | Neben Standardgegnern treffen Sie auch auf härtere Brocken wie den Todesboten.

JETZT BIN ICH BÖSE | Mithilfe einer Fähigkeit verwandeln Sie sich in einen Drachenberserker.

JETZT GIBT'S HAUE | In der Form des Monsters machen Sie enorm viel Schaden.

DER COUNTDOWN LÄUFT | Die Gestalt hält nur für eine bestimmte Zeit, die Sie verlängern, indem Sie möglichst viele Monster besiegen.

Da die zwei neuen Areale zu wenig Umfang für ein Add-on wären, packt Ascaron einen frischen Charakter obendrauf, den Drachenmagier. Genau wie alle anderen startet der zu Beginn der Kampagne von Sacred 2 in einem eigenen Gebiet und prügelt sich dann entweder auf der guten oder auf der bösen Seite durch die Story. Der Drachenmagier greift auf drei Fähigkeiten-Aspekte zurück, die Drachenmagie, die Elementarmagie und Mentalist, die jeweils unterschiedliche Zaubersprüche umfassen. So beschwören Sie hilfreiche Kreaturen, die Sie im Kampf unterstützen, oder verwandeln sich in einen Drachenberserker, der wütend durch die Reihen pflügt (siehe Screenshots rechts). Ob Sie sich auf einen Aspekt konzentrieren oder versuchen, alle drei ausgewogen auszubauen, bleibt Ihnen überlassen.

Weitere Veränderungen erkennt der Spieler erst bei genauerem Hinsehen. Zum Beispiel darf nun jede Klasse, die über die Fähigkeit Zauberstabkunde verfügt, magische Geschosse aus Zauberstäben abfeuern. So bekommen Magier eine gute Fernkampfalternative an die Hand. Ebenso interessant klingt das neue Regenerationsmodell, bei dem ein ständiger Aspektewechsel nichts mehr bringt, dafür aber die Kampfkünste schneller wieder aufladen.

Ob all das Ascaron vor dem Ende rettet oder ob die Jungs ihren Fans nur noch ein letztes Geschenk machen, das muss die Zukunft zeigen. Sacred 2-Liebhaber bekommen auf alle Fälle spannendes neues Futter. ❑

ERSTEINDRUCK

Sebastian Weber



Sacred 2 wurde mir viel zu schnell langweilig, denn außer Gegner totzuklicken und Gegenstände einzusacken bot das Action-Rollenspiel nicht viel. Die Geschichte hab ich nicht kapiert und die Quests waren zu repetitiv. **Ice & Blood** macht vieles besser. Die gezeigten Aufgaben waren schon deutlich komplexer als die in **Sacred 2** und der Drachenmagier scheint mir die coolste Klasse im Spiel zu werden.

GENRE: **Action-Rollenspiel**
ENTWICKLER: **Ascaron**
ANBIETER: **Koch Media**
TERMIN: **21. August 2009**

Von: Christian Schönlein

Die unendliche Rollenspielgeschichte erhält einen neuen Online-Ableger.



AUF, AUF! | Die Charakterklassen sind aus dem elften Teil bekannt. Im Bild ein menschlicher Krieger.



KLASSIKER | Die Chocobo-Reittiere sind Markenzeichen der Serie und sind auch online mit dabei.

AXTSCHWINGER | Das neue Kampfsystem soll an die Charakter-Entwicklung gekoppelt sein.

Final Fantasy XIV Online

Auf dem PC ist **Final Fantasy** wahrlich kein großes Thema. Kaum einer der Konsolen-Titel wurde für den Computer umgesetzt. Eine der wenigen Ausnahmen war das reine Online-Abenteuer **Final Fantasy XI**, das jetzt einen Nachfolger erhält. Und auch wir PCler dürfen wieder mitmischen. Der virtuelle Makrokosmos Eorzea soll dabei eine Brücke zwischen Alt und Neu schlagen. Einige Monster sowie die Rassenzugehörigkeit der Spielfiguren werden hierfür aus dem elften Teil übernommen, deren Erscheinung und Verhalten allerdings rundum erneuert. So werden sich Neueinsteiger ebenso wohl fühlen wie erfahrene **Final Fantasy XI**-Veteranen. Letztere werden sich sogar einen Charakter erstellen können, der ihrem **XI**-er-Haudegen extrem ähnelt und dürfen ihm zum Start der Beta-Phase auch den alten Namen reservieren. Diese beginnt voraussichtlich im Sommer 2010 und soll dann ein halbes Jahr andauern.

Hier hören die Ähnlichkeiten aber auch schon wieder auf. Das Entwicklerteam, das bereits an diversen Serien-Titeln arbeitete, entwirft nicht nur ein neues Kampfsystem, auch das Aufleveln soll gänzlich anders verlaufen als in anderen genreverwandten Spielen. Die Charakter-Entwicklung wird nicht über Erfahrungspunkte funktionieren, sondern ist mit dem ebenfalls neuen Waffensystem gekoppelt, bei dem das ausgerüstete Equipment großen Einfluss auf die Spielweise und eben die Entwicklung der Spielfigur haben soll.

Ein weiterer vager Hinweis auf das Gameplay: Als Haupteinflüsse nennen die Entwickler neben ihrem eigenen Titel **Final Fantasy XI** Online-Spiele wie **World of Warcraft**, **Age of Conan** oder **Warhammer Online**. Drei grundverschiedene MMORPGs, die aber eine Sache gemeinsam haben: Zwar hat das Spiel in der Gruppe die größte Bedeutung, allerdings können Abenteurer hier auch mal alleine auf die Reise gehen, Quests erledigen und so Fortschritte machen. In **Final Fantasy XI** war das kaum möglich. Besonders am Balancing, dem größten Kritikpunkt des Vorgängers, will Square Enix deswegen arbeiten. ❑

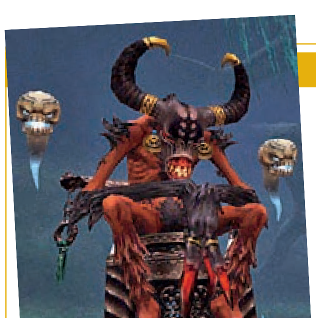
ERSTEINDRUCK

Christian Schönlein



Ich bin beim besten Willen kein großer MMORPGler. Aber als Fan der **Final Fantasy**-Serie gab ich dem elften Teil trotzdem eine Chance und habe ihn tatsächlich gerne und ausgiebig gespielt. Ich bin sehr gespannt, wie Square Enix besonders am Balancing arbeiten wird. Denn das war der Grund, warum ich letztendlich auch bei diesem Titel irgendwann das Handtuch warf.

GENRE: **Online-Rollenspiel**
ENTWICKLER: **Square Enix**
ANBIETER: **Square Enix**
TERMIN: **Sommer 2010**



ZÄH | Pandemonium Warden war ein harter Knochen – bis der Patch kam.

DER PANDEMONIUM-WARDEN-ZWISCHENFALL

Das Balancing von Final Fantasy XI war alles andere als ausgereift. Das hatte Folgen für das Spiel – und die Spieler.

Einer der härtesten Bosse in **Final Fantasy XI** war Pandemonium Warden, der im Kampf mehrmals seine Gestalt änderte. Bis es zu einem Zwischenfall mit einem der stärksten Spielerverbände „Beyond the Limitation" kam, hatten die wenigsten Spieler diese Kreatur gesehen. Über 20 verschiedene Formen hatte die Gilde besiegt, bei einigen davon nahm dies mehrere Stunden in Anspruch.

Nach etwa 18 Stunden (!) Dauerzocken begannen die Spieler, sich langsam unwohl zu fühlen, einige mussten sich übergeben, andere kippten einfach weg. Als dies bekannt wurde, veröffentlichte Square Enix einen Patch, der solche ausufernden Bossfights entschärfen und für bessere Balance sorgen sollte. Dummerweise schoss man dabei übers Ziel hinaus. Der Schwierigkeitsgrad wurde so immens heruntergeschraubt, dass der Pandemonium Warden dann schon in wenigen Minuten zu bezwingen war.


DAWN OF MAGIC 2
DIE ZEIT DER SCHATTEN HAT WIEDER BEGONNEN!
AUSGEKLÜGELTES MAGIESYSTEM MIT ÜBER 100 KOMBINIERBAREN ZAUBERSPRÜCHEN
VERBESSERTE GRAFIKENGINE MIT NEUEN UMGEBUNGEN
ERGREIFE PARTEI FÜR VERSCHIEDENE GRUPPIERUNGEN UND LEBE MIT DEN KONSEQUENZEN
NEUE SPIELFIGUREN & SPANNENDE NEUE GEGNER
TRANSFER VON CHARAKTEREN AUS TEIL 1
AB 20. AUGUST IM HANDEL!
PC DVD
DAWN OF MAGIC 2
USK 16
kalypso
kalypso
PC DVD ROM
SKY FALLEN
WWW.DAWNOFMAGIC2.COM
Copyright © 2009 Kalypso Media GmbH. All rights reserved. Developed by Sky Fallen.
Published by Kalypso Media GmbH. All other logos, copyrights and trademarks are property of their respective owners.



EIN HÖHENFLUG | An bestimmten Stellen in **Order of War** fordern Sie Luftunterstützung an.



SCHWERES KALIBER | Amerikanische Panzer feuern auf die Maschinen der deutschen Widersacher.



ZWISCHEN HIMMEL UND ERDE | Die Flugzeuge decken die Schlacht mit einem Bombenteppich zu.



TIEFE EINBLICKE | Auch auf der höchsten Zoom-Stufe sieht **Order of War** imposant aus.

Order of War

Von: Alexander Frank

Weißrussland, so hört man, sei die letzte Diktatur in Europa. Und Spiele aus solchen Ländern sind für gewöhnlich rar.

WUSSTEN SIE …

… dass **Order of War** das erste außerhalb von Japan entwickelte Spiel ist, das über Square Enix in den Handel kommt. Bisher spezialisierte sich der Hersteller hauptsächlich auf Rollenspiele mit Japano-Flair (etwa die **Final Fantasy**-Reihe).

… dass der Entwickler Wargaming.net bereits für die Strategietitel **Massive Assault** und **Galactic Assault** verantwortlich zeichnete? Beide Spiele sahnten in internationalen Tests gute Wertungen ab.

Deshalb waren wir auch sehr überrascht, als uns der japanische Hersteller Square Enix (**Final Fantasy**-Reihe) nach London einlud, um einen Strategietitel aus Weißrussland zu präsentieren – **Order of War**. Neu ist das Spiel allerdings nicht, zumindest nicht ganz. Die Macher Wargaming.net veröffentlichten das Spiel im russischsprachigen Raum bereits 2008. Damals hieß es noch **Operation Bagration** – und hatte die gleichnamige Großoffensive der Roten Armee (1944) zum Thema. Die für Herbst geplante Neuauflage richtet sich hingegen an die hiesige Zielgruppe. Hier kämpfen Sie an der Westfront – mit amerikanischen Truppen gegen die Nazis. Oder an der Ostfront – mit den Deutschen gegen die am Ende des Krieges mächtig werdende sowjetische Armee. Der Zeitraum des Spielgeschehens bleibt gleich: 1944, die Endphase des Zweiten Weltkrieges.

Wie in Strategiespielen üblich, steuert der Spieler Dutzende von Einheiten gleichzeitig. Im Gegensatz zu manchen Genre-Vertretern formieren sich die einzelnen Panzer, Flugzeuge oder Infanteristen automatisch zu größeren Verbänden. Das erinnert an die **Total War**-Reihe, wo Sie ebenfalls nicht einzelne Truppen, sondern ganze Verbände mit einem Klick auswählen.

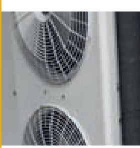
Auf den genretypischen Basisbau verzichtet **Order of War** jedoch. Stattdessen erobern Sie ähnlich wie in **World in Conflict** bestimmte Punkte auf den Schlachtfeldern und ordern dort Einheitennachschub.

Eine weitere Besonderheit sind die modular aufgebauten Missionen. Das am Anfang vorgegebene Ziel (zum Beispiel „Basis des Gegners eliminieren") verfolgen Ihre Truppen über mehrere kürzere Abschnitte. Zuerst muss der Spieler etwa eine Brücke in der Nähe sprengen, anschließend eine Zeit lang ein Dorf verteidigen, wenig später einem feindlichen Konvoi folgen – diese „Miniaufgaben" dauern höchstens fünf Minuten, sorgen aber für konstante Action.

Das folgende Problem kennen Sie vielleicht aus manchen Strategiespielen: Ihre Einheiten liefern sich gerade ein filmreifes Gefecht mit dem Feind, Sie verpassen es aber, weil Sie in dem Truppengetümmel auf dem Schlachtfeld die Übersicht verlieren. **Order of War** greift hier mit seiner „Cinematic Camera" ein: Es blendet alle Bildschirmanzeigen aus und zeigt automatisch die spannendsten Momente der Schlacht – in Echtzeit und erstaunlich stilvoll. Ob das einen echten spielerischen Nutzen hat, zeigt aber erst die fertige Version im Herbst dieses Jahres. ❑

ERSTEINDRUCK

Alexander Frank





Derzeit kämpfe ich mit meiner eigenen Skepsis. Zum einen ist **Order of War** sehr weit weg von dem, was man von Square Enix gewöhnt ist. Zum anderen sind Spiele aus der ehemaligen UdSSR … nun ja, sagen wir mal „selten herausragend". Dennoch war ich ob der Dauer-Action und -spannung beeindruckt. Wenn die Macher sich keine groben Schnitzer erlauben, erwartet uns hier ein sehr gutes Strategiespiel.

GENRE: **Echtzeit-Strategie**
ENTWICKLER: **Wargaming.net**
ANBIETER: **Square Enix**
TERMIN: **Herbst 2009**








www.nvidia.de/nzone

1C empfiehlt NVIDIA GeForce für Cryostasis

CRYOSTASIS

www.cryostasis-game.com

1C COMPANY · 505 GAMES · PhysX™ by NVIDIA

GeForce® mit CUDA® ist mehr als nur Grafik: Hol Dir Grafik Plus.



Grafik plus PhysX™ macht Dein PC Spiel zum atemberaubenden Erlebnis mit Echtzeit-Physikeffekten. Hol Dir jetzt eine Grafikkarte der NVIDIA GeForce GTX 200 Serie und erlebe selbst naturgetreue physikalische Effekte wie Explosionen mit umherwirbelndem Staub und Trümmern, lebensechte Bewegungen oder natürlich fallende und reißende Stoffe. Infos unter *www.nvidia.de/physx.*



299,-

Zotac GTX 285 AMP Edition

Allround-Grafikkarte mit 240 Streamprozessoren.

- NVIDIA® GeForce® GTX 285 Grafikchip • 702 MHz Chiptakt
- 1 GB GDDR3-RAM (512 Bit) • 2.592 MHz Speichertakt
- DirectX 10, OpenGL 2.1 • Graphics PLUS • CUDA™ • PhysX
- 2x DVI-I (1x HDCP, Dual Link), S-Video • PCIe 2.0 x16

189,90

Point of View GTX275 EXO

Grafikkarte mit überzeugender Spieleleistung.

- NVIDIA® GeForce® GTX 275 Grafikchip • 670 MHz Chiptakt
- 896 MB GDDR3-RAM (448 Bit) • 2.350 MHz Speichertakt
- DirectX 10, OpenGL 2.1 • Graphics PLUS • CUDA™ • PhysX
- HDMI, 2x DVI-I (Dual Link) • PCIe 2.0 x16



159,90

Asus ENGTX260 HTDI/896M

3D-Grafikkarte mit rasanter Spieleperformance.

- NVIDIA® GeForce® GTX 260 Grafikchip • 576 MHz Chiptakt
- 896 MB GDDR3-RAM (448 Bit) • 1.998 MHz Speichertakt
- DirectX 10, OpenGL 2.1 • Graphics PLUS • CUDA™ • PhysX
- 2x DVI-I (1x HDCP, Dual Link), S-Video • PCIe 2.0 x16

Alle Preise inkl. MwSt. Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Angebot gültig bis zum 12.08.2009.

* € 0,14 / Minute aus dem dt. Festnetz (Preis kann für Anrufe aus dem Mobilfunknetz abweichen)

Mehr von ALTERNATE finden Sie auf den Seiten 76-77







24 Stunden Bestellhotline:

01805 - 90 50 40*

www.alternate.de

Von: Christian Schlütter

Einige Flagship-Veteranen werkeln an einem neuen Action-Rollenspiel. Das lässt hoffen!

BLITZGESCHEIT | Der Alchemist stellt sich den Gegnern mit Magie entgegen.

GROBSCHLÄCHTIG | Der Zerstörer setzt auf rohe Gewalt und schwere Waffen.

KAPOW! | Torchlight unterscheidet sich auch durch den Comic-Look von anderen Action-Rollenspielen.

Torchlight

Das kleine, neue Studio Runic Games arbeitet derzeit an dem Action-Rollenspiel **Torchlight**. Moment! Hiergeblieben! Das sollte Sie interessieren! Warum? Weil bei Runic fast ausschließlich Genre-Veteranen sitzen, die schon an **Diablo**, **Diablo 2**, **Mythos** und **Hellgate: London** gearbeitet haben. Und weil **Torchlight** zum Glück lieber eigene Wege geht, als gegen den dritten Teil des teuflisch guten Bruders anzutreten.

Die Fantasy-Story führt den Spieler in die namensgebende Stadt Torchlight. Nachdem dort das magische Erz Ember entdeckt wurde, brach eine regelrechte Goldgräberstimmung aus. Auch Sie steigen als Schatzsucher in die Minen unter der Stadt hinab und dürfen dabei eine von drei Klassen wählen. Der Zerstörer ist ein brachialer Fleischberg, der jede Art von schweren Waffen einsetzt. Außerdem kann er die Geister von legendären Kriegern zu Hilfe rufen. Der Alchemist hingegen ist von schwächerer Statur, benutzt aber einen kanalisierenden Handschuh, um magische Geschosse auf seine Gegner abzufeuern. Die dritte Charakterklasse ist bis jetzt noch nicht bekannt, soll sich aber wohl mit Bögen auskennen. Zusätzlich darf jede Figur ein Haustier an seiner Seite führen, das Gegner angreift, Gegenstände trägt und sogar beim Levelaufstieg neue Fertigkeiten bekommt. Wenn Ihr Charakter einmal vollständig ausgebildet ist und den höchsten Level erreicht hat, so dürfen Sie ihn in den Ruhestand schicken. Ein neuer Held übernimmt dann einige seiner Fähigkeiten.

Viel Wert legt Runic auf eine variierende Spielerfahrung. So sind die Levels nach dem Zufallsprinzip aufgebaut. Monster, Gegenstände, Puzzles und Höhlenverläufe sind bei jedem Spielstart anders. Außerdem bringt **Torchlight** schon zum Verkaufsstart einen Editor mit. So erstellen Fans eigene Levels, Gegner und Abenteuer. Ob die Anpassbarkeit auch für die Benutzeroberfläche gilt, ist noch nicht bekannt. Das Interface soll schlicht und zugänglich sein. Die ersten Screenshots zeigen demnach auch nur simple Anzeigen für Lebensenergie und Mana sowie zwei Leisten für Schnellzugriffe.

Noch im Herbst wollen die Entwickler **Torchlight** als Download- und Box-Version veröffentlichen. Das Spiel ist dabei komplett auf eine tolle Einzelspieler-Erfahrung ausgelegt. Nach dem Release will Runic dann an der MMO-Version des Spiels arbeiten. Das kostenlose Online-**Torchlight**, das sich über Item-Verkäufe finanzieren wird, soll dann große überirdische Levels, mehr Klassen und Möglichkeiten zur Charaktererschaffung beinhalten. Typische MMO-Features wie Reittiere, Spieler-gegen-Spieler-Kämpfe, Freundeslisten und weltweite Aktionen sind dann natürlich auch mit dabei. Und: Jede Woche sollen Schlachten um bestimmte Regionen der Fantasy-Welt stattfinden.

ERSTEINDRUCK

Christian Schlütter



Verkneifen Sie sich Ihre Unkenrufe! Ja, **Torchlight** wird es gegen Übervater **Diablo 3** schwer haben. Aber die Ex-Flagship-jetzt-Runic-Jungs um Travis Baldree gingen damals schon mit **Mythos** in die richtige Richtung. Und **Torchlight** sticht gerade mit der starken Community-Positionierung und einem leistungsfähigen Editor heraus. Wenn das Spielgefühl jetzt noch gut wird, bin ich dabei!

GENRE: **Action-Adventure**
ENTWICKLER: **Runic Games**
ANBIETER: **Perfect World Games (MMO)**
TERMIN: **Herbst 2009**



POPSTARS – DU & ICH
DONNERSTAGS AB 20.8. // 20:15

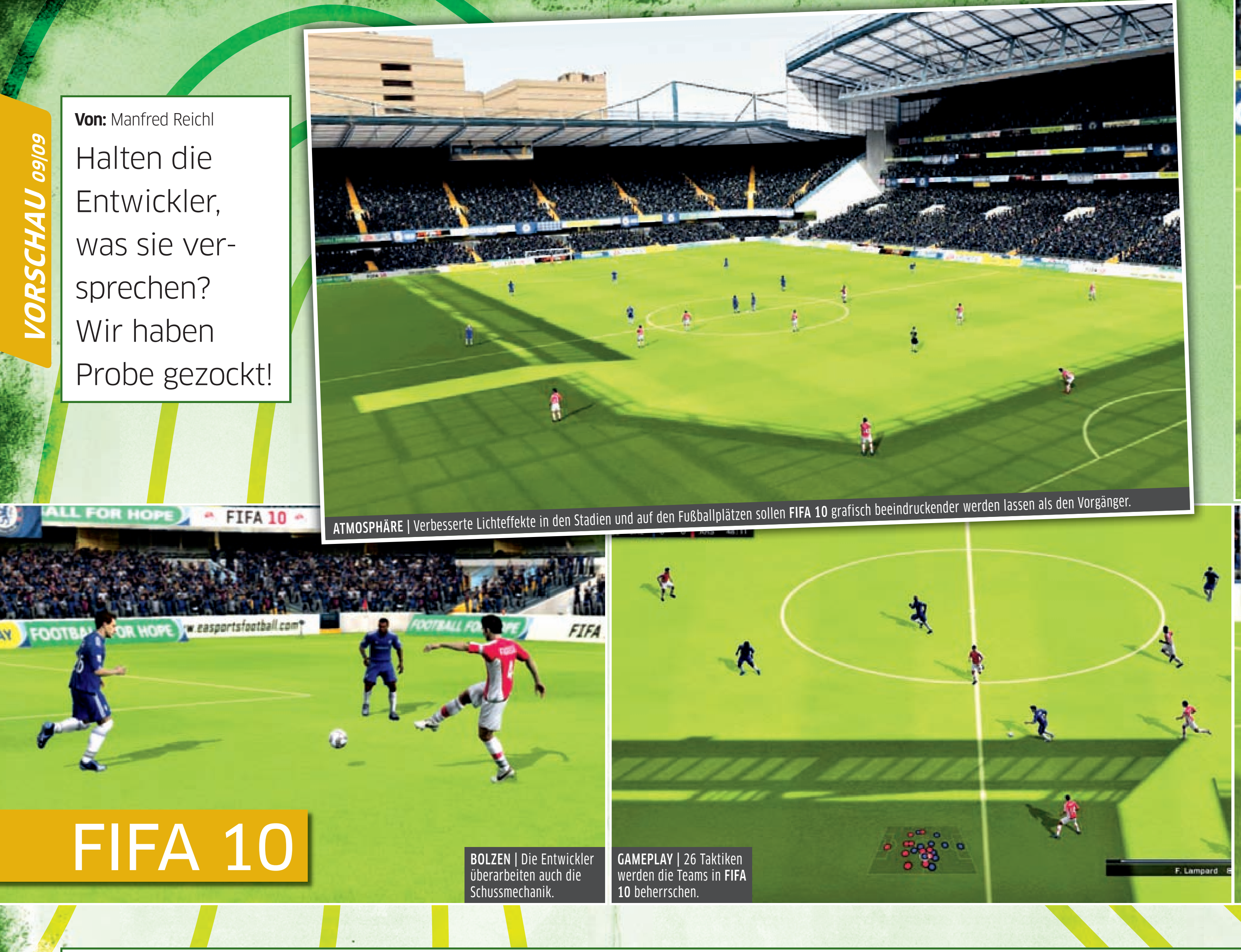
Gesucht: das Duo des Jahres.

ProSieben.de

WE LOVE TO ENTERTAIN YOU.

Von: Manfred Reichl

Halten die Entwickler, was sie versprechen? Wir haben Probe gezockt!



ATMOSPHÄRE | Verbesserte Lichteffekte in den Stadien und auf den Fußballplätzen sollen **FIFA 10** grafisch beeindruckender werden lassen als den Vorgänger.

BOLZEN | Die Entwickler überarbeiten auch die Schussmechanik.

GAMEPLAY | 26 Taktiken werden die Teams in **FIFA 10** beherrschen.

FIFA 10

In unserer vergangenen Ausgabe haben wir Ihnen verraten, was die Entwickler von EA Sports in **FIFA 10** vorhaben. Mittlerweile durften wir die PC-Version Probe spielen.

Die schlechte Nachricht vorweg: Die PC-Version des neuesten **FIFA** kann weiterhin nicht mit den Fassungen für PS3 oder Xbox 360 mithalten (siehe Extrakasten). Die gute Nachricht: **FIFA 10** legt im direkten Vergleich mit dem Vorgänger zu und macht mehr Spaß.

Die Version, die man uns präsentierte und die wir auch spielen durften, sei zu 70 Prozent fertig, verriet uns Luke Didd, Producer der PC-Version bei EA Sports. Ganz oben auf der Agenda der Macher steht die Verbesserung des Gameplays. Dies wolle man beispielsweise dadurch schaffen, dass die virtuellen Kicker besser auf Ihre Eingaben reagieren, ließ uns Didd wissen. Und siehe da, beim Hands-on-Gameplay überzeugten wir uns selbst davon, dass es sich dabei nicht um ein leeres Versprechen handelte. In der Tat reagierten die Kicker authentischer auf das Geschehen auf dem Platz und auf unsere Befehle, zudem brachten sie den Ball nach Pässen auch flotter wieder unter Kontrolle.

Außerdem sollen die Kollisionsabfrage, die Schussmechanik und die Zweikämpfe in der Luft (bei Kopfbällen) verbessert werden. Davon spürten wir aber ehrlich gesagt nichts, als wir die Vorab-Version ausprobierten. Obendrein ist geplant, dass die Fußballer in **FIFA 10** automatisch Grätschen der Verteidiger überspringen. In der PS3- und der Xbox-360-Version funktionierte diese Neuerung bereits, in der PC-Fassung fiel uns dies nicht auf.

Sehr wohl aufgefallen ist uns jedoch das verbesserte Torwartspiel. Die Torhüter kommen nun wesentlich dynamischer aus ihrem Gehäuse heraus geeilt.

Damit FIFA 10 insgesamt realistischer wird als sein Vorgänger, implementieren die Entwickler auch 26 Taktiken wie das Spiel über die Flügel, Manndeckung, Abseitsfalle oder Konterangriffe. Sämtliche Stile lassen sich auch modifizieren oder Sie erstellen komplett eigene Taktiken. Dafür stehen Ihnen 14 Optionen zur Verfügung.

Scouts sind heutzutage aus dem Profi-Fußball nicht mehr wegzudenken. Diese sichten Talente oder Gegner und beliefern ihre Trainer anschließend mit wertvollen Informationen. Und eben deren Berichte gehören zu den Neuerungen in **FIFA 10**. Vor jedem Spiel erfahren Sie, welche Taktik Ihr nächster Gegner bevorzugt, mit welchem System (4-4-2, 4-3-3 usw.) er antritt oder wer seine Schlüsselspieler sind. Als wir **FIFA 10** selbst spielten, fiel uns sofort auf, dass sich die Teams tatsächlich an die Fakten aus den Berichten halten.

Alles in allem fühlte sich die unfertige Version von **FIFA 10** bereits deutlich mehr nach „echtem" Fußball an als **FIFA 09**. Besonders die Verteidiger verhielten sich gewiefter als in der letztjährigen Version. Bedauerlicherweise legten die Schiedsrichter die Vorteilsregel in der von uns angespielten Fassung aber immer noch sehr schlecht aus und pfiffen uns so gut wie jeden Vorteil ab. Zudem war uns das Spieltempo wie schon im Vorgänger immer noch zu langsam und regelmäßige Ruckler hemmten den Spielfluss auch.

Besonders ärgerlich ist für die PC-Spieler unter den **FIFA**-Fans natürlich, dass ihre Version auch in grafischer Hinsicht den Konsolen-Fassungen hinterherhinkt. Daran ändert sich auch in diesem Jahr nichts. Die mehrfach gestellte Frage, warum man denn nicht einfach die Engine der PS3- und Xbox-360-Version auf dem PC umsetzen würde, beantwortete Producer Luke Didd beharrlich damit, dass dies aus technischen Gründen einfach nicht möglich sei, und ging auch bei weiterem Nachbohren nicht auf das Thema ein.

Trotzdem wird **FIFA 10** für den PC auch in grafischer Hinsicht zulegen. Die Lichteffekte in den Stadien und auf den Plätzen sollen noch aufgemotzt werden und das runde Leder hat man tatsächlich bereits einen Tick verkleinert. In **FIFA 09** glich das Spielgerät nämlich eher einem Medizinball; nun besitzt es die optimale Größe. Selbst die Torpfosten werden überarbeitet und auch die Animationen



GLANZPARADE | Die Torhüter kommen in Zukunft dynamischer aus ihrem Kasten heraus.



STANDARDSITUATION | Bei Freistößen können Sie die Mauer nun auch nach rechts und links bewegen.



FEINDBEOBACHTUNG | Vor jedem Spiel erhalten Sie von Ihren Scouts Infos über Ihren Gegner.

des Tornetzes verbessert, wenn der Ball darin nach einem Treffer zappelt. Nichts Neues entdeckten wir bei den Spielermodellen. Einige Superstars wie Franck Ribéry sahen wieder hervorragend aus, andere wie Luca Toni oder Bastian Schweinsteiger wirkten immer noch etwas überzeichnet. ❑

ERSTEINDRUCK

Manfred Reichl



Wer nur auf dem PC zockt, sollte abwarten, was der Rivale **PES 2010** diesmal draufhat. **FIFA 10** macht sich zwar nicht schlecht und ist auch besser als sein Vorgänger, jedoch auch kein Überflieger. Fein raus sind ohnehin jene Zocker, die neben dem PC auch noch eine PS3 und/oder eine Xbox 360 besitzen. Auf diesen Plattformen entfaltet **FIFA 10** nämlich seine komplette Stärke.

GENRE: **Fußball**
ENTWICKLER: **EA Sports**
ANBIETER: **Electronic Arts**
TERMIN: **Herbst 2009**

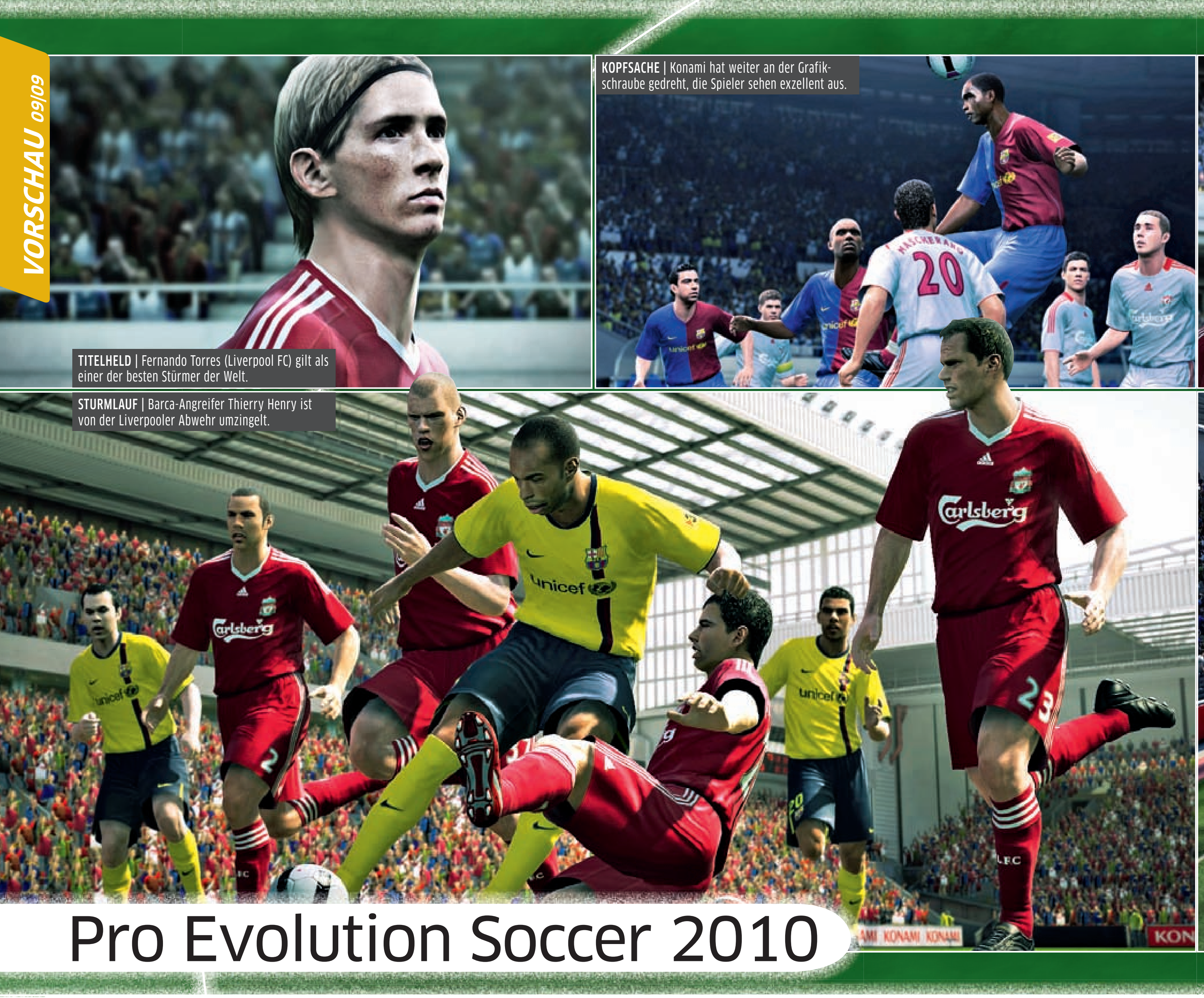
FIFA 10 IN BESTFORM

Die beste Version von FIFA 10 wird es auch in diesem Jahr – zum Leidwesen aller PC-Spieler – auf den beiden Konsolen Xbox 360 und PS3 geben.



PRACHTVOLL | Trotz der fast fünf Jahre alten Hardware sieht **FIFA 10** auf den Konsolen Xbox 360 und PS3 viel besser aus als die PC-Fassung.

Als wir Ende Juni **FIFA 10** in einem Münchner Nobelhotel auf diversen Plattformen anspielen durften, stellten wir große Unterschiede fest. Es war auch problemlos möglich, jederzeit ein Match mit der PC-Version zu absolvieren. Wesentlich größer war dafür die Schlange, in der die Berichterstatter anstanden, die unbedingt die Xbox-360- oder PS3-Version antesten wollten. Die Gründe: Beide Konsolen-Versionen haben eine bessere Grafik als die PC-Version, laufen in einem schnelleren Tempo ab und das Geschehen auf dem Rasen sieht auch noch viel eher nach realistischen Fußballpartien aus. Vor allem die Lauf-Animationen der Kicker sind genial. Sehr schön sieht es beispielsweise aus, wenn zwei Akteure Schulter an Schulter um den Ball rangeln. Wer die Wahl hat, greift zur Konsolen-Fassung.



TITELHELD | Fernando Torres (Liverpool FC) gilt als einer der besten Stürmer der Welt.

KOPFSACHE | Konami hat weiter an der Grafikschraube gedreht, die Spieler sehen exzellent aus.

STURMLAUF | Barca-Angreifer Thierry Henry ist von der Liverpooler Abwehr umzingelt.

Pro Evolution Soccer 2010

Von: Lukasz Ciszewski

Schickere Grafik, Fokus auf Taktik sowie mehr Realismus als jemals zuvor – wir haben PES 2010 angespielt.

Aufgepasst! Die folgenden Zeilen richten sich ausschließlich an regelmäßige Pro Evo-Spieler. Wer also nichts mit den Begriffen „tödlicher Pass", „einschneidender Lauf" oder „Pressing" anfangen kann, darf weiterblättern. Wir machen nämlich nichts anderes als die japanischen Entwickler bei Konami, die sich mit PES 2010 ausschließlich an fachkundige Serien-Veteranen richten.

Auffällig ist der Mangel an spektakulären Neuerungen in **PES 2010**. Natürlich wird es bei acht stetig verbesserten Vorgängern immer schwieriger, komplett frische Elemente ins Spiel zu integrieren. Zum anderen nahm man sich die Kritik der Fangemeinde zu Herzen. Und die schreit nun mal nicht nach ausgefallenen Spielmodi oder weit reichenden Änderungen, sondern nach spielerischen Verbesserungen. So verbrachte das vergrößerte Entwicklerteam in Japan die vergangenen Monate damit, den Spielverlauf zu verfeinern, neue Animationen einzufügen und die Grafik zu verschönern.

Die uns bei Konami in Frankfurt präsentierte Demo bot zwei Mannschaften: den englischen Traditionsverein Liverpool FC und den FC Barcelona. Wir als Fußballkenner waren auf Anhieb begeistert vom immensen Detailgrad der Spieler. Ein neuer Beleuchtungseffekt sorgt für korrekte Schatten im Gesicht. Das hört sich technisch und wenig spannend an, sorgt aber für unglaublich echt aussehende Spieler-Visagen. So nähert sich die Darstellung von Top-Athleten wie Samuel Eto'o, Xabi Alonso und Fernando Torres dem Fotorealismus. Letzterer wird im Herbst die Packung von PES 2010 zieren. Übrigens: Im Gegensatz zum Branchenriesen EA, der mit vielen FIFA- und Fußball Manager-Titelhelden wie Thomas Doll (mit dem HSV erst Meisterkandidat, dann Fast-Absteiger) oder Kevin Kuranyi (ziert das Cover von FIFA 09 im DFB-Dress, flog aber wenige Wochen nach Release aus dem Nationalmannschaftskader) kein Glück hatte, beweist Konami ein geschicktes Händchen: Cristiano Ronaldo (PES 2008) und Lionel Messi (PES 2009) wurden mit ihren Clubs nicht nur Landesmeister, sondern auch Champions-League-Sieger.

Ein Manko der PES-Serie waren schon immer die Lizenzen. Während man sich in den Anfangsjahren der Reihe noch über Fantasienamen wie Roberto Larcos (statt Roberto Carlos) amüsierte, ist die brasilianische Nationalmannschaft mittlerweile mit echten Namen und Trikots ausge-

COVERSTARS | Messi (links) und Torres zieren gemeinsam das Titelbild von **PES 2010**.

IN BEWEGUNG | Das fertige Spiel soll eine Vielzahl neuer Animationen bieten.

ENGLAND | In **PES 2010** darf man wieder an der legendären Anfield Road in Liverpool spielen. Drei Jahre hat das kultige Stadion gefehlt.

stattet. Doch nicht alle Nationalteams und Clubs sind von dieser positiven Entwicklung betroffen. Die Mannschaften der englischen Premier League kommen größtenteils mit Trikots daher, die an Pyjamas erinnern. Die Bundesliga fehlt seit mehreren Jahren sogar komplett. Deshalb atmeten vergangenes Jahr viele Fans auf, als Konami dem Konkurrenten EA die prestigeträchtige Lizenz der Champions League entreißen konnte. Doch wer daraufhin das Starterfeld der Königsklasse in Pro Evolution Soccer 2009 zusammenstellen wollte, suchte Bayern München oder Werder Bremen vergeblich. Die Rechte für das europäische Top-Turnier gelten nämlich nicht automatisch für alle antretenden Mannschaften. Und da EA einen Exklusivvertrag mit der Deutschen Fußball Liga (DFL) geschlossen hat, schauen deutsche Fans in die Röhre. Wie es mit heimischen Clubs in PES 2010 aussieht, bleibt abzuwarten.

Vergleichsweise große Änderungen gibt es im Bereich der Taktik. PES-Spieler dürfen demnächst viel tiefer in die Fußballstrategie eintauchen als bisher. Zwar gab es schon immer Dutzende Einstellungsmöglichkeiten, aber dank des überarbeiteten Menüs kann man in wenigen Momenten Angriff, Mittelfeld und Defensive organisieren. Welche gegnerischen Spieler sollen die eigenen Verteidiger besonders bewachen? Wann muss der defensive Mittelfeldspieler hinten aushelfen und in welchen Situationen nach vorne eilen? Wie hoch darf das Pressing aller Mannschaftsteile sein? Und welche Laufwege sollen die Außenstürmer nutzen? Die Änderungen in den jeweiligen Taktikbereichen machen sich sofort bemerkbar und funktionieren hervorragend, wie wir beim Anspielen feststellten. Wir verlagerten in einer Halbzeitpause unser Offensivspiel in die Breite. Daraufhin rannten sich unsere Mittelfeldspieler auf den Flügeln die Lunge aus dem Leib und leiteten nach ein paar strukturierten Doppelpässen sofort einen Treffer ein. Eine weitere Neuheit sind Fertigkeitskarten, die im Formationsmenü aufgerufen werden können. Diese stellen die individuellen Fähigkeiten der Spieler dar. Der quirlige Lionel Messi beispielsweise vollführt standardmäßig seine Laufwege im Rücken der gegnerischen Verteidigung, um auf den entscheidenden Pass zu warten. Wer aus taktischen Gründen darauf verzichten möchte, deaktiviert die Karte einfach. Das Kartensystem führt also dazu, dass man seine Spielzüge und das Verhalten der Pixelkicker besser beherrschen kann. ❑

ERSTEINDRUCK

Lukasz Ciszewski



Als deutscher **PES 2009**-Redakteursmeister kann ich die Veröffentlichung des Nachfolgers kaum erwarten. Angesichts der uns präsentierten Version bin ich zuversichtlich, dass die **PES**-Gemeinde zufrieden sein wird. Denn der Faktor Zufall spielt endlich wieder eine größere Rolle. Ein flinker Flügelspieler wie Lionel Messi wuselt sich nicht mehr so selbstverständlich durch die Viererkette, auch das Tempo hat Konami reduziert. Realismus wird in **PES 2010** – genau wie bei **FIFA 10** – großgeschrieben. Ich bin sehr gespannt, wer am Ende näher an den echten Fußball herankommt.

GENRE: **Fußball**
ENTWICKLER: **Konami**
ANBIETER: **Konami**
TERMIN: **Herbst 2009**

Von: Wolfgang Fischer

Erstmals online: Die FM-Entwickler expandieren, vernachlässigen aber die Offline-Basis nicht!


EMOTIONAL | Ihre Managerfigur wird beim 3D-Modus in Zwischensequenzen beim Coaching gezeigt.


MACH PLATZ! | Höhere Auflösungen sorgen für mehr Übersicht und damit für mehr Spielspaß.


KOMFORTABEL | Lassen Sie sich während des 3D-Spiels Daten zu jedem Spieler einblenden.

Fußball Manager 2010

Die deutschen Entwickler von Bright Future machen ihrem Namen alle Ehre und bescheren Fußball Manager-Anhängern einen strahlend schönen Herbst. Die 2010er-Variante der beliebten Simulation ist weit mehr als nur ein Lizenz- und Detail-Update. Erstmals dürfen Sie sich mit Freunden auch online messen!

Das Besondere am neuen Modus: Hier steht Geschwindigkeit im Mittelpunkt. Die komplett kostenlose Online-Variante ist so ausgelegt, dass bis zu acht Manager in wenigen Stunden eine komplette Liga-Saison spielen können – inklusive packender Spielerauktionen. Zu Beginn einer Spielrunde haben alle Spieler etwas Zeit, um wichtige Einstellungen zu treffen oder sich mit ihrem Team vertraut zu machen. Danach geht's im Minuten- oder gar Sekundentakt durch jeden Spieltag – je nachdem, wie viel Aktionsspielraum anfangs vereinbart wurde. Die Matches werden im Textmodus ausgetragen, um allen Managern die gleichen Bedingungen zu bieten. Freuen Sie sich also auf spannende Duelle und unkomplizierten Manager-Spaß. Die Beta des Online-Modus läuft in Kürze an und wir haben vorsorglich schon mal ein paar Plätze bei Bright Future gebucht.

Die Entwickler investieren zwar viel Arbeitszeit in die Perfektion des neuen Online-Spiels, vernachlässigen aber auch nicht die eigene Kernkompetenz. Über 400 kleinere und größere Neuerungen oder Verbesserungen verspricht Bright Future für den Offline-Modus des Fuball Manager 2010. Gravierende Änderungen sind nicht dabei. Warum auch? Schließlich ist der immer noch äußerst beliebte Vorgänger nicht zuletzt aufgrund diverser kostenloser Updates praktisch fehlerfrei und lässt auch in Sachen Gameplay kaum Wünsche offen. Wie gewohnt dürfen Sie ein beliebiges Team aus dem reichen Lizenzangebot wählen und dieses zu Erfolgen führen. Dabei steht es Ihnen frei, sich um alle relevanten Details wie Stadionbau, Training, Aufstellung, Finanzen und Spielertransfers selbst zu kümmern oder dafür computergesteuerte Mitarbeiter einstellen. Das Geschehen auf dem virtuellen Rasen können Sie wie gewohnt auf verschiedene Arten verfolgen. Sowohl Textmodus (mit 5.000 neuen Ereignissen) als auch 3D-Spiel (mit vielen neuen Anmationen) wurden gegenüber dem Vorgänger verbessert und bieten jetzt die „Reinrufen"-Option, mit der Sie direkten Einfluss auf Ihre Spieler nehmen können. Zudem wird im 3D-Modus erstmals Ihr Manager-Alter-Ego am Spielfeldrand gezeigt, was für zusätzliche Fernsehübertragungsatmosphäre sorgt.

Alle Neuerungen hier aufzuführen, würde den Umfang dieses Artikels sprengen. Eine wichtige haben wir aber noch herausgegriffen: Erstmals unterstützt der FM Auflösungen von bis zu 1.920 x 1.200 Bildpunkten. Die neue, große Arbeitsfläche dürfen Sie mit Deko-Objekten, einem Notizblock und über 30 (!) Widgets verschönern. ❑

ERSTEINDRUCK

Wolfgang Fischer

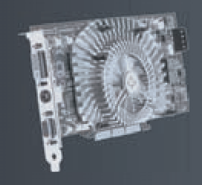


Genau dieses Online-Feature hat dem **FM** noch gefehlt. Da stört's mich auch überhaupt nicht, dass es sich dabei nicht um das volle Offline-Erlebnis handelt, sondern um eine bewusst auf Tempo und schnelle Action getrimmte Variante. Denn: Alle Elemente, die man für gelungene Online-Duelle braucht, sind drin. Daran, dass der Offline-Part klasse wird, gibt es eh keinen Zweifel.

GENRE: **Simulation**
ENTWICKLER: **Bright Future**
ANBIETER: **Electronic Arts**
TERMIN: **4. Quartal 2009**

ALTERNATE™

HARDWARE ■ SOFTWARE ■ ENTERTAINMENT


Sparkle GTX260 Plus

Nvidia-Grafikkarte

- Nvidia® GeForce® GTX 260 Grafikchip • 576 MHz Chiptakt
- 896 MB GDDR3-RAM (448 Bit) • 1.998 MHz Speichertakt
- DirectX 10 und OpenGL 2.1
- 2x DVI-I (1x HDCP, Dual Link)
- PCIe 2.0 x16



134,90

Sapphire HD4870 Toxic

ATI-Grafikkarte

- ATI Radeon® HD4870 Grafikchip • 780 MHz Chiptakt
- 1 GB GDDR5-RAM (256 Bit) • 4.000 MHz Speichertakt
- DirectX 10.1 und OpenGL 2
- 2x DVI-I (1x HDCP, Dual Link), TV-Out
- PCIe 2.0 x16



144,90

DFI LANPARTY BI P45-T2RS Elite

Sockel-775-Mainboard

- Intel® P45 Express Chip • bis 1.333 MHz Bustakt
- 4x DDR2-RAM (1.066 MHz)
- 1x PCIe 2.0 x16, 3x PCIe x1, 2x PCI
- U-133, 6x SATA 3Gb/s • HD-Sound
- 6x USB 2.0
- Gigabit-LAN
- ATX-Bauform



84,90

GeIL DIMM 4 GB DDR2-800 Kit

4 GB DDR2-Arbeitsspeicher

- „GX24GB6400DC"
- DIMM DDR2-800 (PC2-6400) • Timings: 5-5-5-15
- Kit: 2x 2 GB



37,99

AMD Athlon II X2 250

Prozessor (Sockel AM3)

- 45 nm „Regor" • 2x 3.000 MHz Kerntakt
- HyperTransport 3.0 • „Smart Fetch"-Technologie
- 2 MB Level-2-Cache • Boxed, inkl. CPU-Kühler

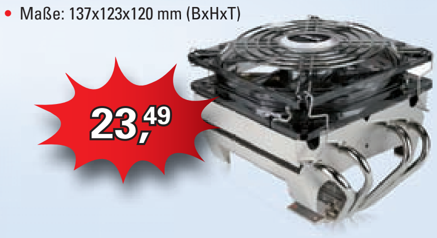


72,90

Asus Triton 85

CPU-Kühler

- für Sockel 754, 775, 939, 940, AM2, AM2+ (für Sockel 1366 wird ein separates Upgrade-Kit benötigt)
- Lüfterdrehzahl: 1.400 U/min • Geräuschentwicklung: 16 dB(A)
- 120-mm-Lüfter • 4 Heatpipe-Verbindungen
- Maße: 137x123x120 mm (BxHxT)



23,49

Pioneer BDC-202BK

Internes Blu-ray-Combo-Laufwerk zum Abspielen von Filmen in HD-Qualität und unterstützt alle gängigen DVD- und CD-Brennformate.

- Schreibgeschwindigkeit: 12x DVD±R, 6x DVD±RW, 4x DVD±R DL, 5x DVD-RAM, 24x CD-R, 24x CD-RW
- Lesegeschwindigkeit: 5x Blu-ray, 12x DVD, 5x DVD-RAM, 32x CD
- SATA 1,5Gb/s

Pioneer

79,90

Antec P193

PC-Gehäuse

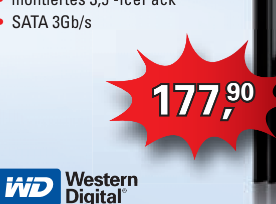
- Einbauschächte extern: 4x 5,25", 1x 3,5"
- Einbauschächte intern: 6x 3,5"
- Lüfter: 1x 120 mm, 2x 140 mm, 1x 200 mm
- Front: 2x USB, eSATA, 2x Audio
- E-ATX-Bauform



139,90

JVC DVD-R 4,7 GB

- 50 Stück
- Cake Box



24,99

Western Digital VelociRaptor

300-GB-Desktop-Festplatte

- „WD3000HLFS"
- 10.000 Umdrehungen/Minute
- 16 MB Cache • 4,2 ms Zugriffszeit
- 3,5"-Bauform
- montiertes 3,5"-IcePack
- SATA 3Gb/s



177,90



Lieferung On-Demand

Wählen Sie zwischen verschiedenen Versandarten und Anbietern. Die Versandkosten richten sich dabei nach der entsprechenden Versandart und dem Gewicht der Ware.



Komfortabel bezahlen

Bezahlen Sie Ihre Online-Einkäufe wahlweise per Nachnahme oder Vorkasse, mit Kreditkarte oder ganz bequem in Raten mit unserer individuellen Online-Finanzierung.



Bücher@ALTERNATE

Bestseller bestellen und Versandkosten sparen: bei uns finden Sie immer das Neueste und Aktuellste aus den Bereichen Belletristik und Sachbuch.



PC-Builder

Stellen Sie sich Ihren Traum-PC online zusammen: Wählen Sie aus allen Produkten Ihre Wunschkomponenten und konfigurieren Sie ein PC-System nach Ihren Bedürfnissen.

09/09 TEST

XXL-TESTS | EINKAUFSFÜHRER

Die PC-Games-Stammredaktion in der Vorstellung – was bewegte die Redakteure in diesem Monat?

Petra Fröhlich



Freut sich auf:
Die gamescom inklusive der Verleihung des BÄM!-Awards mit vielen Entwicklern und Prominenten
Freut sich außerdem auf:
Modern Warfare 2 (2009) und Diablo 3 (2010)
Hat sich viele Jahre erfolgreich dagegen gewehrt, hat aber jetzt endlich auch ein:
iPhone

Thorsten Küchler



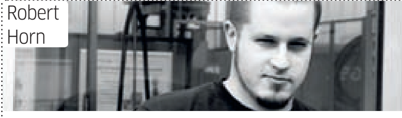
Wundert sich über:
Den Ausnahmezustand, welchen die Preview-Version von FIFA 10 verursacht hat. Ganz ehrlich Jungs: Wir haben noch ein Heft zu produzieren!
Ärgert sich über:
Die Steuerung von Tales of Monkey Island. Wer hat sich diesen Maus-Tastatur-Murks überlegt?
Freut sich über: Batman Arkham Asylum – super Spiel!

Stefan Weiß



Trauerte:
Obwohl ich ja aus dem Metal-Lager komme, hat mich die Nachricht vom Tod des „King of Pop“ doch bewegt.
Grillte:
Gefühlte zwei Tonnen Steaks und „Wörscht“ beim Computec-Sommerfest 2009. Schee war's.
Spielte, spielt und wird weiter spielen:
Die Preview-Version von Dragon Age: Origins

Robert Horn



Mag seinen Beruf:
Wie sonst könnte ich in die USA reisen und dort mit einer Legende wie John Carmack zu Mittag essen? (Es gab Sandwiches. Mit Schinken, Käse und KUCHEN statt Brot)
Mag seinen Beruf 2:
Wir machen wieder eine Vor-Ort-Sneak. Wieder in Seattle.
Mag seinen Feierabend:
Neue Glotze. HD und all so ein Zeug. Super.

Felix Schütz



Hätte es wirklich niemals für möglich gehalten, aber:
Anno 1404 hat mich zum Aufbaustrategen gemacht.
Fragt sich, wie viele Titel man gleichzeitig spielen kann:
Final Fantasy Tactics A2 (NDS), Castlevania: OoE (NDS), GTA Chinatown Wars (NDS), Plants vs. Zombies, Trine, Monkey Island, Overlord 2, Vampire 2 ... und viele mehr!
Gratuliert von Herzen:
Den Möllendorfs zur Ehe und meiner Freundin zur Eins! =)

Christian Schlütter



Ist begeistert von:
Der Geburt des PC-Games-Podcast!
Hat gelernt, dass:
Echte Gameplay-Innovationen heute hauptsächlich in Flash-Spielchen stattfinden.
Überlebte nur durch die Anwesenheit seiner Freundin:
Ein Familienwochenende am wunderschönen Möhnesee mit Neffen und Nichten.

Sebastian Weber



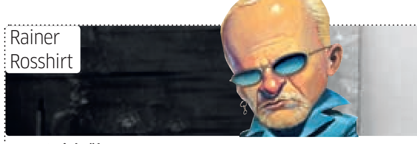
Schließt sich Kollegin Fröhlich an:
Die gamescom wird sicher toll und hoffentlich ein würdiger Ersatz für die Games Convention.
Hat es aufgegeben:
Viele Spiele gleichzeitig anzufangen, das bringt nix. Jetzt steht erst mal Call of Juarez: Bound in Blood an.
Liest gerade:
Hamma wieder was gelernt: über das Erwachsenwerden

Wolfgang Fischer



Wurde untreu:
Das neue FIFA ist so unfassbar gut, dass ich dafür sogar mein geliebtes PES links liegen lasse.
Wurde nochmal untreu:
Hat WoW abgeschworen, um gemeinsam mit Kollege Weiss seinem neuen Online-Gott HdRO zu huldigen.
Hört immer noch:
Warrel Dane: Praises to the War Machine (rauf und runter!)

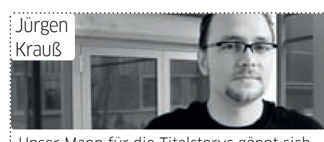
Rainer Rosshirt



Freut sich über:
Den schönen, warmen Sommerregen.
Ärgert sich über:
Die schier unerträgliche Wartezeit auf Starcraft 2.
Wundert sich über:
Den neuen Look von Max Payne.
Sträubt sich:
Gegen jeden neuen Dreh von Rossis Welt.

Spezialisten aus dem gesamten Computec-Verlag tragen dazu bei, dass Sie perfekt informiert sind.

Jürgen Krauß



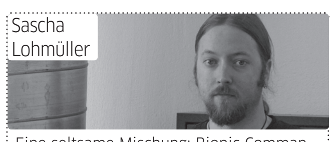
Unser Mann für die Titelstorys gönnt sich eine Pause und schaute sich für Sie Just Cause 2 und Borderlands an. Für einen altgedienten PC ACTION-Veteranen ein gefundenes Fressen.

Christoph Schuster



Um Ihnen zu zeigen, wie vielseitig sein Spielegeschmack ist, warf Christoph in dieser Ausgabe einen Blick auf das Adventure Haunted und errang in zahlreichen Battlefield: Heroes-Schlachten ein Testurteil.

Sascha Lohmüller



Eine seltsame Mischung: Bionic Commando und Transformers: Die Rache – beides auf Action getrimmte Sci-Fi-Opern – treffen auf Aion: Tower of Eternity, ein MMO aus Korea.

Alexander Frank



Square Enix traut sich erstmals an den PC und das mit einem Strategietitel. Ob Order of War etwas taugt, hat sich PC ACTION-Redakteur Alexander angesehen und verrät zusätzlich die Highlights der gamescom.

Sebastian Stange



Nachwehen der E3 2009: Nachdem Sebastian den Trip mit Kollegen Fischer heil überstanden hat, reiste er nach England, um sich BRINK, den neuen Shooter von Splash Damage anzuschauen.

Lukasz Ciszewski



Der Wilde Westen hat ihn losgelassen, dafür grassiert das Fußballfieber. Der beste Pro-Evolution-Soccer-Spieler der Redaktion verbrachte etliche Stunden mit Konamis neustem Teil der Kicker-Simulation.

Manfred Reichl



Unser Sportexperte schwitzte für Sie – digital versteht sich. Mit FIFA 10 und Summer Athletics 2009 blieb Manfred von keiner Disziplin verschont und verabschiedete sich dann in den wohlverdienten Urlaub.

Wollner Schönlein

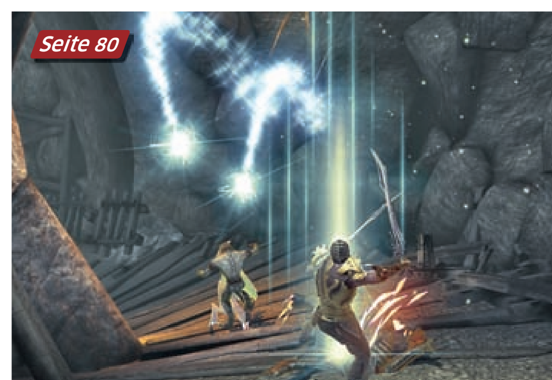


Unsere beiden freien Mitarbeiter, der langjährige PC ACTION-Redakteur Ralph Wollner und play3-Veteran Christian Schönlein, klären Sie auf, warum Max Payne 3 und Final Fantasy XIV Online grandios werden.

TOP-THEMEN

ROLLENSPIEL

DIVINITY 2: EGO DRACONIS



VERRÜCKTER MIX | Rollenspiel gepaart mit actionreichen Flugeinlagen. Kann das gut gehen? Wir haben **Divinity 2** für unseren ausführlichen Test auf den Drachenzahn gefühlt.

MEHRSPIELER-SHOOTER

BATTLEFIELD HEROES

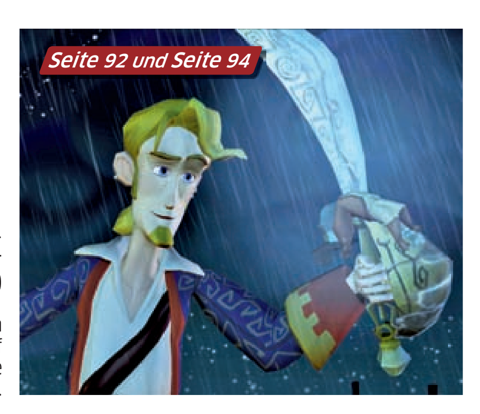


ENDLICH NEUES FUTTER | Lange war es ruhig um die **Battlefield**-Reihe, jetzt bringt Dice das kostenlose **Battlefield Heroes**. Hat der Titel den Namen **Battlefield** verdient oder ist er zu casual? Wir verraten es.

ADVENTURE

MONKEY-ISLAND-DUO

RÜCKKEHR EINER LEGENDE | Der tollpatschige Pirat Guybrush Threepwood ist wieder da und setzt seinen aberwitzigen Kampf gegen den Geisterpiraten LeChuck fort. Was die Fortsetzung und die Neuauflage des Adventure-Klassikers taugen, verraten unsere Tests.



INHALT

SO TESTEN WIR

Die Motivationskurve

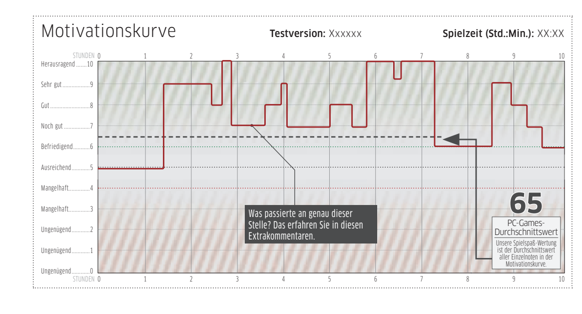
Entscheidend: der Spielspaß
Beim PC-Games-Testsystem zählt nur das, worauf es ankommt: der Spielspaß.

So gehen wir vor:
Ähnlich wie im Boxsport vergeben wir nach jeder Runde (nach jeder Mission, nach jedem Level, nach jeder Stunde etc.) eine Wertung zwischen 0 und 10 Punkten, von „gähnender Langeweile" bis „Hochspannung pur". Aus der benötigten Spielzeit und den Einzelwertungen ergibt sich die Spielspaßwertung.

Mit vielen Punkten belohnen wir:
- Glaubwürdige Spielwelt
- Abwechslung durch neue Einheiten, Schauplätze etc.
- Liebevolle Spieldetails
- „Magische Momente" – Situationen, die einem Wochen und Monate im Gedächtnis bleiben

Zusätzlich bei Multiplayer-, Renn- und Sportspielen:
- Große spielerische Freiheiten
- Interessante taktische/strategische Möglichkeiten

Abzüge gibt es für:
- Zu hohen Schwierigkeitsgrad (unfaires Speichersystem)
- Technische Mängel (Abstürze)
- Spielerische Längen, ausufernde Zwischensequenzen



- Erhebliche Spielunterbrechungen (Ladezeiten)
- Nicht genau erklärte Spielfunktionen
- Ungenaue/umständliche/komplizierte Steuerung
- Abläufe, die sich ständig wiederholen
- Fehlende Abwechslung

Nicht berücksichtigt werden:
- Hardware-Anforderungen
- Kopierschutz
- Preis/Leistung
- Online-Registrierung
- Publisher
- Editor und Mod-Freundlichkeit

Jede Stunde zählt:
Bei einem umfangreichen Echtzeit-Strategiespiel mit zig Missionen und zig Spielstunden fällt eine etwas schwächere Mission weniger ins Gewicht. Ein Shooter hingegen, der nach zehn Stunden durchgespielt ist, darf sich keinen Durchhänger erlauben. Das derzeitige Bewertungssystem ist deshalb strenger und kritischer als früher. Daher sind die Spielewertungen nur noch bedingt mit jenen der Vorjahre vergleichbar. Mit dem 1. Januar 2006 hat eine neue Wertungszeitrechnung begonnen.

Ihre Vorteile:
- Nur die PC-Games-Motivationskurve zeigt, wie sich der Spielspaß entwickelt – vom Tutorial bis zum Abspann.
- Substanzlose Grafikblender werden entlarvt.
- 100%ige Transparenz und Ehrlichkeit; Sie sehen, was gespielt, getestet und bewertet wurde.

> 90%, Herausragend | Die uneingeschränkte Empfehlung der Redaktion: Nur Referenzspiele, die in ihrem Genre neue Maßstäbe setzen, werden mit einem „90er" gewürdigt.

> 80%, Sehr gut | Hervorragender Titel, den wir allen Fans des jeweiligen Genres uneingeschränkt zum Kauf empfehlen.

> 70%, Gut | Die zweite Liga – im besten Sinne des Wortes gute Spiele mit Schwächen in einzelnen Disziplinen.

> 60%, Befriedigend | Wenn Sie die Thematik interessiert, kommt dieser noch befriedigende Titel für Sie infrage.

> 50%, Ausreichend | Grobe technische und spielerische Schnitzer erfordern große Leidensfähigkeit.

< 50%, Mangelhaft | Buchstäblich mangelhafte Titel gefährden Ihre gute Laune. Selbst zum Budget-Tarif nicht zu empfehlen.

USK-Einstufungen



Ohne Altersbeschränkung



Ab 6 Jahren



Ab 12 Jahren



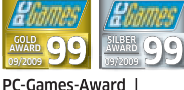
Ab 16 Jahren



Keine Jugendfreigabe

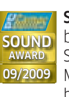
PC-Games-Awards





PC-Games-Award | Hervorragende Spiele erkennen Sie am PC-Games-Award in Silber (ab 85 Punkten). Referenzspiele bekommen den begehrten PC-Games-Award in Gold (ab 90 Punkten).

Grafik-Award | Dieses Spiel ist technisch wegweisend und kann den Kauf allein durch die Grafik rechtfertigen. Besitzer von High-End-Hardware reizen dadurch ihr System voll aus.



Sound-Award | Dieses Spiel bietet ein außergewöhnliches Sound-Erlebnis (Raumklang, Musik, Effekte). Der Sound hat maßgeblichen Anteil am Spielspaß.



GUTE WAHL | Wenn Sie den richtigen Bogen zur Hand haben, macht dieser mehr Schaden als so manche Nahkampfwaffe.

ÖDE | Obwohl der Dämon wie ein harter Gegner aussieht, ist er aufgrund des teils missglückten Balancings leicht zu besiegen.




TEAMWORK | Zusammen mit Ihrer Kreatur haben Sie auch gegen harte Gegner leichtes Spiel.

Divinity 2: Ego Draconis

Von: Sebastian Weber

Rollenspiel-Überflieger oder fauler Zauber? Larian Studios liefert einen guten Titel mit Mängeln ab!

DIVINITY 2 IM ÜBERBLICK

Der belgische Entwickler Larian Studios setzt mit dem Rollenspiel **Divinity 2: Ego Draconis** seine bisher auf Hack 'n' Slay ausgelegte Reihe fort, deren erste zwei Teile die Titel **Divine Divinity** (PC-Games-Test 09/02: 73 %) und **Beyond Divinity** (PC-Games-Test: 05/04: 74 %) trugen.

Seine Action-Wurzeln merkt man **Divinity 2** an, denn der Spielverlauf ist stark auf Kämpfe ausgelegt. Daneben überraschen die Entwickler mit einem Story-Twist (Drachentöter erlangt die Fähigkeit, sich in einen Drachen zu verwandeln), einer hohen Questdichte und vielen witzigen Ideen. Getrübt wird der Rollenspielspaß allerdings durch etliche Mängel, sei es in der Bedienung oder beim Balancing der Kämpfe. Was wir alles gut oder schlecht finden und wem wir **Divinity 2** empfehlen, verraten wir auf den folgenden Seiten.

Sammleredition

Von **Divinity 2: Ego Draconis** erscheint neben der Standardverkaufsfassung auch eine Collector's Edition, die allerlei Schmankerl bietet: eine 18 Zentimeter große Drachentöter-Standfigur, deren Schwert als Brieföffner fungiert, eine Karte der Spielwelt Rivellon aus Stoff, ein Poster, ein temporäres Tattoo und den Soundtrack auf CD. Allerdings schlägt diese Version mit knapp 60 Euro zu Buche.

DER ERSTE PATCH

Zum Verkaufsstart planen die Larian Studios, einen 50 MB großen Patch zu veröffentlichen, der folgende Änderungen bringen soll:
- Eine Reihe kleinerer Fehler wird behoben.
- Das Balancing – vor allem gegen Ende der Hauptquest – wird optimiert.
- Integration einer neuen Minimap, welche die Orientierung erleichtern soll.


ÜBERTRIEBEN | Während **Divinity 2** oftmals zu leicht ist, nerven solche Szenen, die viel zu schwer sind.


GESCHMEIDIG | Die Animationen der Figuren können sich sehen lassen.

QUESTS


NERVIG | Solche Sprungeinlagen verlangen einiges an Geduld, denn man fällt ständig in die Tiefe.

Ein großes Lob haben sich die Larian Studios für die abwechslungsreichen Aufgaben in **Divinity 2** verdient. Natürlich gibt es hier und da auch die traditionellen Kurier- und Kammerjägerjobs, doch die machen nur einen Bruchteil aus. Ob Sie Mörder in einem Dorf überführen, sich in Räuberbanden einschleichen oder das Gesetz in die eigene Hand nehmen, **Divinity 2** langweilt Sie dahingehend nicht. Hinzu kommt, dass Sie die meisten Aufträge auf verschiedene Weise – etwa auf dem guten oder dem bösen Weg – lösen dürfen beziehungsweise sich oft auch unerwartete Wendungen und Verzweigungen ergeben. Jedoch wissen Sie, gerade wenn sich Ihr Questlog mehr und mehr füllt, oftmals nicht genau, was Sie machen oder wo Sie hinsollen (siehe Kasten „Bedienung und Interface") – einer der wenigen Negativpunkte in diesem Zusammenhang.

Direkt zu Beginn des Abenteuers bekommt Ihr Held die Fähigkeit, die Gedanken seiner Mitmenschen zu lesen – eine Option, die Sie eigentlich in jedem Dialog nutzen sollten. Zwar kostet der Gebrauch Erfahrungspunkte, jedoch erlangen Sie so oftmals nützliche Informationen zu Quests, erfahren Geheimnisse oder bekommen Fähigkeitenpunkte, die Sie in den Ausbau Ihres Charakters investieren.

Neben den NPCs mit ihren Aufträgen bietet die Spielwelt Rivellon auch etliche Dungeons, die Sie erkunden dürfen. In diesen warten nicht immer questrelevante Dinge, manchmal finden Sie dort auch nur wertvolles Equipment. Um dieses zu erreichen, stellt **Divinity 2** Sie gerne vor Rätsel, die durchwachsen daherkommen. Manches ist nämlich einfach nur unfair oder nervig, sodass man an solchen Stellen die Speichern- und Laden-Funktion deutlich häufiger nutzt als sonst. Gleiches gilt für die Jump&Run-Passagen: Die Kamera ist viel zu sensibel, sodass ständig die Übersicht fehlt und man möglicherweise kurz vor dem Ziel in die Tiefen stürzt.

Die gelungenen Quests machen diese Kleinigkeiten aber locker wieder wett.


EINFACHES BEISPIEL | Ein paar pöbelnde Soldaten lassen sich nur durch eine Schlägerei vertreiben. Wenn Sie die Jungs am Ende beim Kommandanten verpfeifen, ergeben sich Folgeaufgaben.

STORY

Die Geschichte lässt sich kurz zusammenfassen: Ein angehender Drachentöter erlangt durch einen Zufall die Fähigkeit, sich in eine der Feuer speienden Echsen zu verwandeln. Fortan ist er nicht mehr der Jäger, sondern der Gejagte. Zudem bekommt er den Auftrag, Oberbösewicht Damian aufzuhalten, der die Spielwelt Rivellon ins Verderben stürzen möchte.

Das Grundkonzept der Story wartet nicht mit Innovationen auf. Das wäre an sich auch nicht nötig, wenn sie zumindest spannend präsentiert werden würde. Jedoch kommt die Geschichte nie wirklich in Fahrt und Sie wissen aufgrund der vielen Nebengeräusche in Form von Aufgaben und Charakteren selten, was Sie gerade zu den aktuellen Entwicklungen beitragen sollen. Dass schließlich der Abspann völlig unvermittelt über den Bildschirm flimmert und die Auflösung von **Divinity 2** jeden Spieler mit Sicherheit frustriert vor dem PC zurücklässt, bleibt als bitterer Nachgeschmack lange in Erinnerung, versprochen.


WENIG SPANNEND | Was Bösewicht Damian vorhat, erfahren Sie erst ganz am Ende – doch die Auflösung ist lahm.

GRAFIK

Divinity 2 greift auf die Gamebryo-Engine zurück, die auch anderen Rollenspielen wie **Fallout 3** (dt.) oder **Oblivion** schon als Grundgerüst diente. Die Larian Studios schaffen es aber nicht, eine gleichbleibende Qualität aufrechtzuerhalten. Während die Landschaften zu Beginn recht hübsch aussehen, bietet das Spiel Ihnen später verwaschene Texturen oder eine geringe Weitsicht – die gerade in den Flugpassagen negativ auffällt. Ebenso auffällig: Bei allen sich bewegenden Objekten scheinen Animationsstufen zu fehlen. Deshalb ruckeln Bäche, Wasserfälle oder Mühlsteine vor sich hin, statt geschmeidig zu fließen. Das raubt der größtenteils passabel umgesetzen Welt einiges an Glaubwürdigkeit.


HÄSSLICH | In den Drachenszenen ist die Grafik wahrlich nicht überzeugend.


HÜBSCH | Diese Qualität kann **Divinity 2** leider nicht die gesamte Spielzeit über aufrechterhalten.

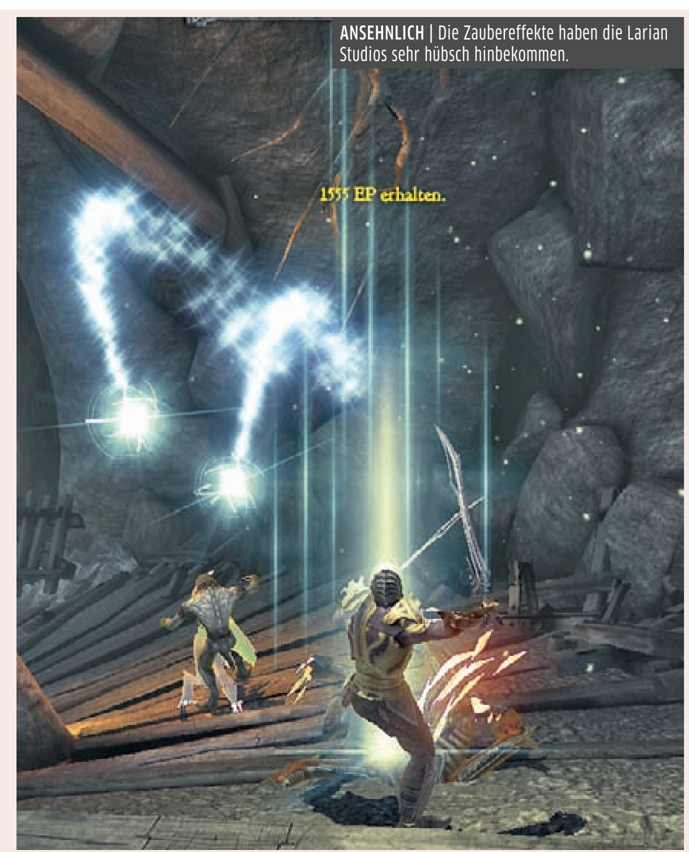
KAMPFSYSTEM

Action spielt in **Divinity 2** eine große Rolle. Allerdings machen die Entwickler Ihnen mit dem Kampfsystem das Leben unnötig schwer:

Ebenso problematisch wie nervig ist die Auto-Aim-Funktion. Wenn Sie mit der Maus die Kamera und somit den Helden drehen, visiert Ihr Recke einen Gegner in der Nähe an, den Sie per Mausklick entweder mit Nahkampf- oder Fernkampfwaffen attackieren. Im Nahkampf funktioniert das System problemlos – doch alles, was Sie in der Entfernung oder aus taktischen Gründen angreifen wollen, treibt Ihnen schnell die Zornesröte ins Gesicht.

Sie können das Geschehen mit der Enter-Taste jederzeit pausieren, um dann Tränke einzuwerfen oder einen Zauber zu sprechen. Wenn Sie einen Spruch auswählen, verwandelt sich der Mauszeiger in ein Fadenkreuz, mit dessen Hilfe Sie bestimmen, welchen bösen Buben das magische Geschoss treffen soll. Das funktioniert wunderbar. Falls Sie Ihrem Helden aber einen Bogen in die Hand geben und das Ziel seiner Pfeile gleichsam herauspicken möchten, schaut der Kerl nur dumm aus der Wäsche. Stattdessen müssen Sie sich bei den Fernkampfwaffen auf das angesprochene Auto-Aim verlassen und sind so leider aufgeschmissen. Denn nicht immer ist es sinnvoll, den nächsten Gegner zu attackieren. Um das Ziel zu wechseln, hilft es nur, so lange hin und her zu laufen, bis sich das Wunsch-Monster im Fokus befindet.

Da zudem das Balancing in unserer Testversion nicht optimal war, sorgte das bei uns für so manches graues Haar. Anfangs stieg der Schwierigkeitsgrad plötzlich enorm an, was ständiges Speichern und Laden nötig machte, wogegen er gegen Ende so stark absank, dass wir uns ohne Probleme durch Horden von Gegnern metzelten. Der Patch soll es richten.



ANSEHNLICH | Die Zaubereffekte haben die Larian Studios sehr hübsch hinbekommen.


TAKTIK ERFORDERLICH | Heiler im Hintergrund retten Ihre Gegner kurz vor deren Ableben.


SCHIESSBUDENFIGUR | Wenn Sie den Koloss auf Entfernung halten, besiegen Sie ihn im Handumdrehen. Viel zu leicht!


CHAOS | Im Kampf gegen mehrere Monster verliert man schnell mal den Überblick.

EIGENE KREATUR ERSCHAFFEN

Rollenspiele hetzen traditionell fiese Monster auf Sie, jedoch bringen Sie die meisten um die Ecke, freundlich gesinnte gibt es selten. In **Divinity 2** haben Sie die Möglichkeit, sich bei Nekromanten ein eigenes „Haustier" aus Leichenteilen basteln zu lassen.

Je nachdem, welche Extremitäten, Leiber und Köpfe Sie dafür anliefern, ändern sich die Werte Lebensenergie, Resistenzen und so weiter sowie die Fähigkeiten, die Ihr Ungetüm nutzt. Per Zauberspruch rufen Sie das Tierchen jederzeit zu Hilfe – vorausgesetzt, Sie haben genug Manavorrat –, dann unterstützt es Sie im Kampf.

Die Idee ist grandios und wunderbar umgesetzt. Allerdings leidet das Balancing ein wenig darunter. Grund: Ihr Monster teilt mächtig aus und erledigt im späteren Spielverlauf so manchen harten Gegner alleine, sodass Sie nur noch gelangweilt danebenstehen.

LEICHT VERSTÄNDLICH | Der Monster-Editor ist leicht zu bedienen und selbsterklärend.

DOOF | Im Kampf funktioniert Ihr Haustier tadellos. Die Wegfindung klappt aber manchmal nicht.



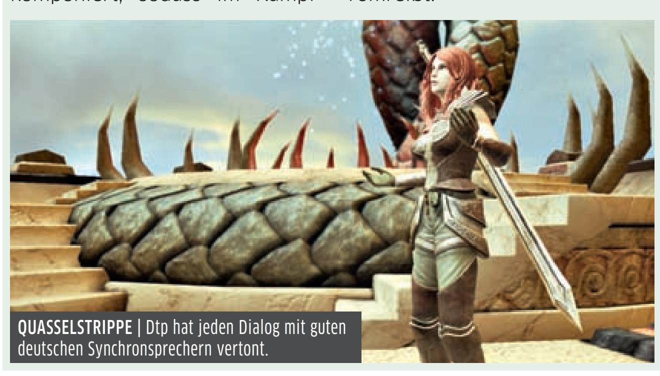
SOUNDKULISSE

In Sachen Vertonung lässt sich **Divinity 2** nicht lumpen und wartet mit guten Sprechern auf. Jede Dialogzeile wurde vertont, sodass Sie sich nicht stundenlang durch Textwüsten kämpfen müssen, sondern alles wunderbar gesprochen präsentiert bekommen. Zwar passt hier und da mal eine Stimme nicht hundertprozentig zu ihrem Charakter, aber der Atmosphäre schadet das nicht.

Die Musik dagegen kommt nicht ohne Kritik davon. Generell sind die Stücke passend zu den Situationen und Landstrichen komponiert, sodass im Kampf entsprechend bedrohliche Töne aus den Boxen schallen, während es im sonnendurchfluteten Wald gemächlicher zugeht.

Jedoch fällt schnell auf, dass die Musikstücke auf die jeweiligen Areale festgelegt sind. Das alleine wäre an sich nicht schlecht, allerdings hören Sie so – wenn Sie sich lange in einem Gebiet aufhalten – immer und immer wieder dasselbe Lied, was auf Dauer Nerven kostet.

Alles in allem überzeugt die Soundkulisse von **Divinity 2** aber, auch wenn vor allem die Synchronisation das Ruder herumreißt.



QUASSELSTRIPPE | Dtp hat jeden Dialog mit guten deutschen Synchronsprechern vertont.



BUGS

Rollenspiele sind aufgrund ihrer Komplexität und Größe besonders anfällig für Fehler – **Gothic 3** gilt hierfür nach wie vor als Extrembeispiel.

Divinity 2 jedoch wies während unserer Testzeit erfreulich wenig Bugs auf. Hier und da haben Gegner Probleme mit der Wegfindung, bleiben in der Welt hängen (siehe unten) oder verschwinden auch mal in den Tiefen einer Schlucht oder Ähnlichem. Daneben stürzte unsere Version ein- oder zweimal ab, wir landeten auf dem Windows Desktop. Bei einer Spielzeit von mehr als 20 Stunden ist dies aber nicht als gravierend einzustufen.

Als gröbster Schnitzer fiel uns einmal auf, dass die Speicherfunktion nicht mehr funktionierte. Deshalb mussten wir auf einen zwei Stunden alten Spielstand zurückgreifen und die bis dahin erledigten Aufgaben erneut lösen. Insgesamt haben es die Larian Studios aber dennoch geschafft, ein ausgereiftes Rollenspiel abzuliefern.



MISSGLÜCKTE FLUCHT | Erst bleibt das Monster an der Brücke hängen, später verschwindet es einfach. Zum Glück ein seltener Fehler.



DRACHENTURM

Den Drachenturm erobern Sie nach etwa einem Drittel der Spielzeit. Ab diesem Zeitpunkt ist er ein wichtiger Anlaufpunkt Ihres Helden. Dort warten vier Plattformen, auf denen Sie sich beim Nekromanten ein Haustier bauen, beim Alchemisten Tränke brauen, beim Schmied Ihre Ausrüstung verbessern oder die Maximalstufe Ihrer Fähigkeiten beim Trainer erhöhen lassen. Gerade Letztgenanntes nimmt einen wichtigen Stellenwert ein, je erfahrener Ihr Charakter wird.

Zudem stehen in der Haupthalle Ihres Eigenheims Arbeiter herum, die auf Wunsch Zutaten für Tränke und anderes besorgen, sodass Sie gezielt Ihre Ausrüstung erweitern können. Überschüssiges Equipment laden Sie in einer erfreulich großen Kiste ab (sogar von überall in der Spielwelt über eine Auswahl im Inventar).

Den Turm erreichen Sie ganz einfach per Tastendruck, der ein Menü öffnet, in dem Sie die verschiedenen Plattformen beziehungsweise die Haupthalle auswählen. Diese Möglichkeit steht Ihnen jederzeit offen, ob im Kampf oder als Drache in der Luft. Damit das Balancing nicht darunter leidet, regenerieren Sie im Turm jedoch keine Lebensenergie oder Ähnliches. Er dient nur dazu, kurzfristige Änderungen an Ihrer Kreatur oder Ausrüstung vorzunehmen.



BOOTCAMP | Der Kampftrainer ermöglicht es Ihnen, Ihre Talente stärker auszubauen als von Haus aus.

RÜCKZUGSPUNKT | Sie haben jederzeit die Möglichkeit, in den Drachenturm zu reisen, um Ihre Ausrüstung und Ähnliches aufzustocken.

PRAKTISCHER HELFER | Alchemist, Nekromant und Schmied rüsten Sie aus oder stellen nützliche Gegenstände für Sie her.

DRACHENSEQUENZEN

Die Passagen, in denen Sie als Feuer speiende Echse unterwegs sind, waren in den vorangegangenen Vorschauen der größte Kritikpunkt. Sie wirkten zu langatmig und zu wenig dramatisch.

Nachdem wir **Divinity 2** durchgespielt haben, können wir sagen, dass sich dieser Eindruck teilweise bestätigt hat. Die meisten Kämpfe in der Luft laufen nach wie vor öde ab, denn Sie müssen nicht mehr tun als im Kreis zu fliegen und ab und zu auf Ihre Gegner zu schießen, um unbeschadet davonzukommen. Lediglich gegen Ende protzen die Larian Studios mit effektüberladenen und hektischen Dogfights, wie wir sie uns die gesamte Spielzeit über gewünscht hätten.

Ebenso störend: Sobald Sie sich als Drache in die Luft begeben, verschwinden Bodenobjekte, also auch Gegner. So können Sie das Feuer spuckende Biest nie wirklich ausspielen. Zudem leidet die grafische Qualität in den Flugszenen (siehe Kasten „Grafik").

Löblich ist dagegen die tadellos umgesetzte Steuerung. Mit der Maus bewegen Sie die Echse um ihre eigene Achse und drehen sich so in Windeseile, per WASD-Tasten regulieren Sie Geschwindigkeit und Seitwärtsbewegung.

Ebenso gut gelungen: Die Drachengestalt dürfen Sie – wie auch den menschlichen Helden – weiterentwickeln und ausrüsten. Ob Klauenschutz oder Helm, alles bringt Boni auf Werte wie Mana oder Lebensenergie. Im Talentbaum entscheiden Sie zudem, welche Fähigkeiten Sie Ihrem Drachen spendieren möchten.



NETT INSZENIERT | Die Aufmachung der Drachenpassagen gefällt, auch wenn es dabei etwas an Dramatik und Tempo fehlt.



SELTEN | Anspruchsvolle Luftkämpfe sind rar gesät, meist reicht es, im Kreis zu fliegen und zu feuern.



BEDIENUNG UND INTERFACE

In Sachen Bedienung und Benutzerführung patzt **Divinity 2** vielerorts – vor allem an unnötigen Stellen.

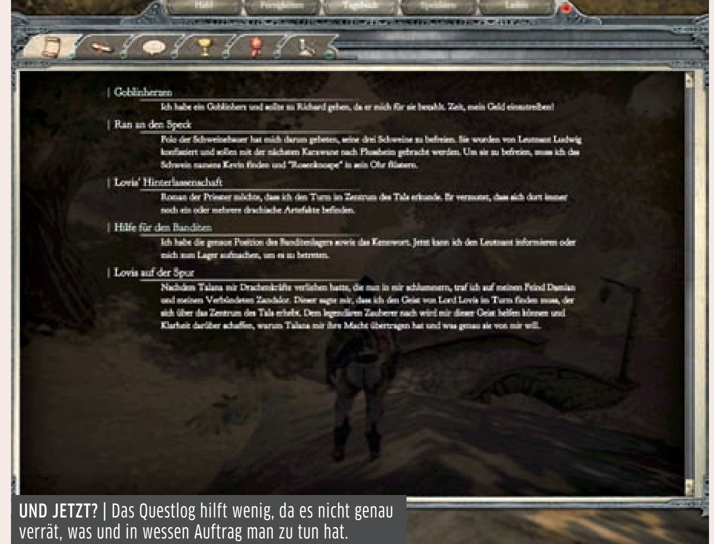
Es fängt bei wichtigen Punkten wie dem Questlog und der Karte an. Erstgenanntes verrät Ihnen zwar, dass Sie eine Aufgabe haben, was Sie genau dafür machen sollen und vor allem wer Ihnen den Job gegeben hat, das bleibt aber oftmals ein Geheimnis. Um solche Informationen zu erhalten, müssen Sie sich durch das Dialogprotokoll wühlen, das jedes gesprochene Wort jedes NPCs festhält. Gerade nach 15 oder mehr Spielstunden ein großer Spaß ...

Wenn Sie das Menü also irgendwann genervt schließen und einen Blick auf die Karte werfen, gibt auch diese keine Hilfestellung, denn außer einem Marker für die Hauptquest finden Sie dort keinerlei Symbole. Die Möglichkeit, eigene Fahnen zu setzen, mag wie die Lösung aller Probleme klingen, doch da Sie diese nicht benennen dürfen, verlieren Sie auch da schnell den Überblick, welche Flagge nun für wen oder was stand.

Es gibt auch eine Minimap, die links oben im Bildschirm prangt, wenn Sie durch die Spielwelt Rivellon laufen, doch auch diese ist mangelhaft. Sie zeigt Ihnen lediglich anhand von roten Punkten, dass Gegner in der Nähe lauern. Sonst bleibt sie schwarz und somit nutzlos. Ein Patch, der zum Verkaufsstart bereitstehen soll, verbessert die Map angeblich. Bewerten können wir dies allerdings zu Redaktionsschluss nicht.

Ähnlich umständlich ist das Handelsmenü zu handhaben. Dort liegen die Waren völlig unsortiert vor – nicht mal nach dem Verkaufswert reiht **Divinity 2** sie auf. Um herauszufinden, welche Waffe oder Rüstung Sie kaufen sollten, müssen Sie alle Werte der Waren vergleichen, um sie dann auch noch mit den bereits ausgerüsteten Gegenständen abzugleichen. Fahren Sie im Inventar mit der Maus über Gegenstände, symbolisiert Ihnen **Divinity 2** anhand von roten beziehungsweise grünen Zahlen, welche Auswirkung eine Veränderung der Ausrüstung hat. Das Handelsmenü dagegen lässt Sie im Zahlenregen stehen.

In die gleiche Kerbe schlägt der Talentbildschirm, da der dort gezeigte Fähigkeitenhaufen wegen der Unübersichtlichkeit wenig Aufschluss darüber gibt, wie die Skills zusammenhängen.



UND JETZT? | Das Questlog hilft wenig, da es nicht genau verrät, was und in wessen Auftrag man zu tun hat.



ZU WENIG INFO | Die verschiedenen Karten geben zu wenig Tipps, um sich gut zurechtzufinden.



MEINE MEINUNG | *Sebastian Weber*



„Kein lahmer Drache, doch zum Höhenflug reicht es nicht."

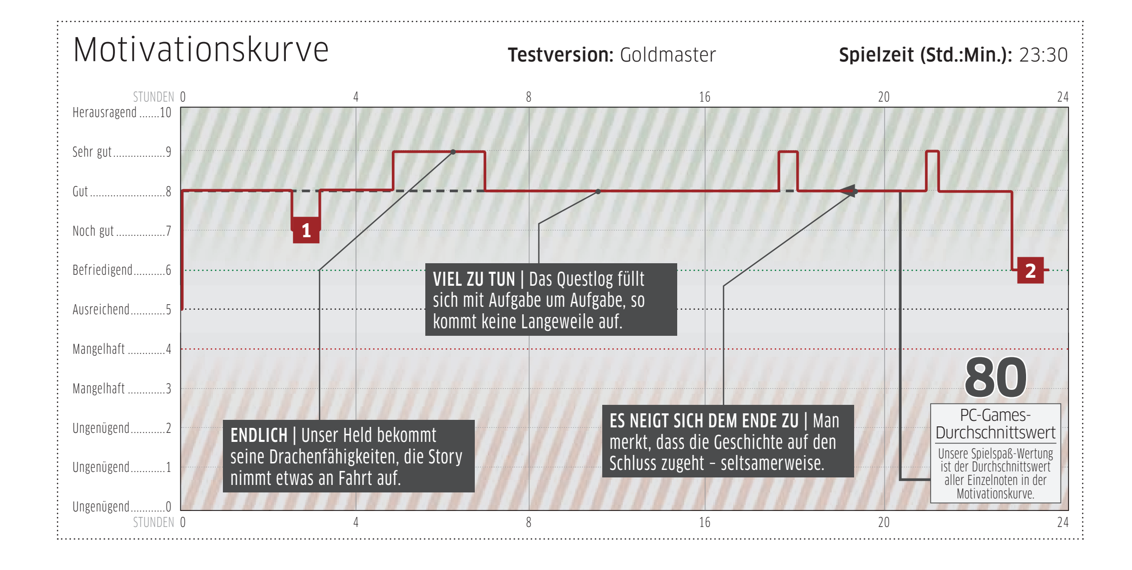
Ganz klar, **Divinity 2** ist nicht perfekt. Die Mängel in Sachen Bedienkomfort und Kampfsystem wiegen schwer und verlangen dem Spieler durchaus einiges an Geduld ab. Vor allem sind diese Fehler deshalb ärgerlich, da viele andere Genre-Vertreter zeigen, wie leicht man es besser machen kann. Doch der Patch soll ja so manches richten. Als Gegengewicht gleichen die enorme Questdichte und die wunderbar gestalteten Aufgaben, gepaart mit skurrilen Charakteren, die Miesmacher zum größten Teil wieder aus. Die Drachenpassagen passen zwar nicht hundertprozentig zu den restlichen Rollenspiel-Elementen, schaffen aber hin und wieder eine willkommene Abwechslung. Wie Kollege Fischer richtig erkannt hat: **Divinity 2** schließt die Lücke zwischen Rollenspielen wie **Fallout 3 (dt.)** und kommenden potenziellen Hits wie **Dragon Age: Origins** oder **Risen**, die für Oktober anstehen. Wer also für die heißen Sommertage noch Spielefutter sucht, sollte **Divinity 2** definitiv eine Chance geben.



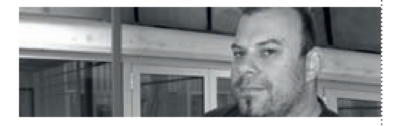
1 **UNFAIR** | Der Schwierigkeitsgrad steigt unvermittelt an, wir haben im Nahkampf so gut wie keine Chance mehr. Nur Pfeil und Bogen sind noch einigermaßen effektiv, allerdings klappt das Zielen nicht richtig.



2 **WIE BITTE?** | Der Schluss enttäuscht. Nicht nur, dass er völlig unvermittelt und viel zu früh über den Bildschirm flimmert, er lässt den Spieler auch unbefriedigt zurück. Da es nur ein einziges Ende gibt, haben Sie auch keinen Grund, **Divinity 2** noch einmal von vorne zu beginnen. Schade, da wäre eindeutig mehr drin gewesen.



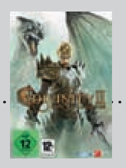
MEINE MEINUNG | *Wolfgang Fischer*



„Ein Rollenspiel, das vieles gut, aber nicht alles richtig macht."

Für mich schließt **Divinity 2** zeitlich perfekt die Lücke zwischen dem letztes Jahr veröffentlichten Endzeitrollenspiel **Fallout 3 (dt.)** und dem im Oktober erscheinenden Fantasy-Knaller **Dragon Age: Origins**. Mit einem kleinen Haken: Spielerisch ist das Werk der belgischen Larian Studios keinem der beiden Rollenspiel-Schwergewichte gewachsen. Die Hauptkritikpunkte liegen auf der Hand: Die Zielunterstützung behindert, zumindest beim Fernkampf, mehr, als sie hilft. Auch am vielerorts unausgewogenen Schwierigkeitsgrad muss noch geschraubt werden. Und was Bedienungskomfort, Questlog und Talentbäume angeht, kann man den Entwicklern nur raten, vergleichbare (Online-)Rollenspiele der letzten paar Jahre für ein paar Stündchen zu spielen. Die zeigen, wie man es besser macht. So, und jetzt genug gemosert: Wenn Sie sich erst einmal mit den Mängeln arrangiert haben, erwartet Sie ein außergewöhnliches, abwechslungsreiches Rollenspiel mit vielen netten Ideen und klasse Sprachausgabe.

DIVINITY 2: EGO DRACONIS



Ca. € 42,-
24. Juli 2009

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Rollenspiel
Entwickler: Larian Studios
Publisher: dtp
Sprache: Deutsch
Kopierschutz: Das Spiel nutzt SecuRom; laut dtp soll es keine Einschränkungen durch Aktivierung oder Ähnliches geben. Auch ist die Zahl der Installationen nicht beschränkt.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Die grafische Qualität schwankt. Neben malerischen Landschaften fallen vor allem in den Drachenpassagen matschige Texturen und extreme Pop-ups auf.
Sound: Die Synchronisation hat dtp gut hinbekommen, jeder Charakter – abgesehen vom Helden – spricht alle seine Textzeilen mit passender Stimme. Die Musik dagegen nervt mit der Zeit, da es zu wenig Abwechslung gibt, gerade wenn man lange in einem Gebiet unterwegs ist.
Steuerung: Die Bedienung ist teilweise zu umständlich und die Führung des Spielers nicht optimal gelöst.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: 1,8 GHz Dualcore, 1 GB RAM (XP)/2 GB RAM (Vista), 256-MB-Grafikkarte (Nvidia-7600-Serie/Ati 1600 oder besser)
Empfehlenswert: 2,6 GHz Dualcore, 2 GB RAM, 512-MB-Grafikkarte (Nvidia-8800-Serie/Ati 3800 oder besser)

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 12 Jahren
Zwar nehmen Kämpfe gegen Monster und Menschen einen Großteil der Spielzeit ein, allerdings fallen sie nicht besonders explizit aus. Auf Blut- und Gewalteffekte verzichtet **Divinity 2**.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Zum Test lag uns die Gold-Master-Version des Spiels vor, die letztlich auf die DVDs der Verkaufsversion gepresst wird. Diese lief erfreulich fehlerfrei (siehe Kasten „Bugs") und stürzte selten ab.

PRO UND CONTRA

- \+ Abwechslungsreiche Quests
- \+ Viele Nebenaufgaben und Dungeons
- \+ Gute Synchronisation
- \+ Eigene Kreaturen zu bauen, erweist sich als motivierendes Element.
- \+ Entscheidungsfreiheit bei der Entwicklung des Charakters
- − Bedienungsmängel
- − Unausgereiftes Kampfsystem
- − Lahme Story

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG 80

Von: Christoph Schuster

Battlefield trifft Serious Sam: Augen auf und Platz gemacht für das bekloppteste Gefecht des Jahres!



- Vollversion
- Gutschein-Code
- Video zum Spiel

BÄM! | Knallig bunt, aber nicht weniger fatal – mit einer deftigen Explosion schicken wir zwei Feinde ins Nirwana.

Battlefield: Heroes

Mit beinahe einem Jahr Verspätung haben EA und Dice den kostenlosen Mehrspielershooter **Battlefield Heroes** Ende Juni veröffentlicht und zwar heimlich, still und leise. Ein ungewohntes Bild in der heutigen Medienlandschaft. Dabei haben die Entwickler keinerlei Grund zu falscher Bescheidenheit. Schließlich straft das Endprodukt alle Zweifler Lügen und begeistert von Beginn an.

Als Battlefield Lite könnte man es bezeichnen. Im positiven wie auch im negativen Sinne. Nur drei Klassen stehen zur Wahl: der Soldat, der Kommando und der liebevoll „Heavy" genannte Mann fürs Grobe. Nur drei, das klingt nach ziemlich wenig. Wer jedoch ein paar Runden spielt, der merkt, dass das völlig genügt. Schließlich unterscheiden sich die einzelnen Typen deutlich von einander, sie ermöglichen jeweils verschiedene Taktiken und wahren trotzdem ein ordentliches Gleichgewicht. Dasselbe gilt für die Fahrzeuge: Nur drei Gattungen, das wirkt anfangs enttäuschend, bei nüchterner Betrachtung reichen sie aber völlig aus. Panzer, Jeep und Flugzeug - Spielerherz was willst du mehr?

Die bisher vorhandenen vier Schlachtfelder spielen sich unterschiedlich und sind astrein ausbalanciert. Nichtsdestotrotz hätte es hier ruhig etwas mehr sein dürfen



HEIL MICH! | Per Medikit oder Soldatenfähigkeit heilen wir Schäden, was uns zum gefragten Teampartner macht. Doch Feindbeschuss unterbricht den Heilvorgang, wir sollten also vorher in Deckung gehen.



ABSTURZURSACHE | Flugzeuge sind effektiv, aber schwer zu beherrschen. Entsprechend verärgert dürfte dieser Spieler reagiert haben, als wir ihm per Maschinengewehr die letzten Lebenspunkte raubten ...

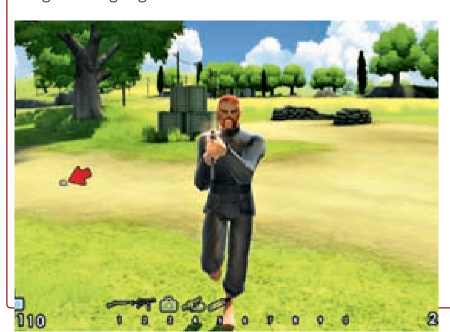
DIE CHARAKTERKLASSEN

Ein Mehrspielershooter steht und fällt mit der Klassenauswahl. Stimmt die Balance, spielen sich alle Klassen interessant und spaßig? Wir fühlen den Helden mal auf den Zahn …

Der Soldat

Als regelrechter Alleskönner setzt der Soldat entfernte Gegner zielsicher mit seinem Maschinengewehr unter Feuer, während ihm im Nahkampf die Schrotflinte gute Dienste erweist. Gegen Fahrzeuge greift er vor allem auf Dynamit zurück, kann mit einer seiner Spezialfähigkeiten aber auch Granaten herabregnen lassen. Sein sechster Sinn macht Feinde kurzzeitig sogar durch Mauern hindurch sichtbar, während Brandmunition feindliches Fußvolk entflammt und so zusätzlichen Schaden verursacht. Zu guter Letzt führt der Soldat als einzige Klasse per Charakterfähigkeit ein Medikit mit sich. Er muss diese also nicht erst kaufen und kann außerdem Mitspieler heilen.

Unterm Strich zieht diese Klasse zwar in Sachen Grundbewaffnung gegen ihre Mitstreiter den Kürzeren, verfügt jedoch im Gegenzug über die interessanteste Auswahl an Fertigkeiten. Trotz ihres grundsätzlichen Allround-Charakters eignet sie sich deshalb eher für fortgeschrittene Spieler, die bereits Erfahrung im Umgang mit Skills und Taktik besitzen.



Der Kommando



Die perfekte Mischung aus elegant und schmutzig: mittels Scharfschützengewehr erledigt der Kommando Feinde aus sicherer Ferne, im Tarnmodus schleicht er hingegen hinterhältig an seine Opfer heran und rammt ihnen ein Messer in den Rücken. Als fundamental wichtig erweist sich in jedem Fall die Tarnfähigkeit, welche ihn für einige Zeit unsichtbar macht. So bringt er sich unbemerkt in Schussposition oder nähert sich unaufmerksamen Gegnern. Ab einer gewissen Entfernung können diese ihn jedoch erkennen, geben Sie also Acht! Darüber hinaus markiert der Kommando Ziele für seine Kameraden oder sprintet über kurze Strecken. Fiese Tretminen und vergiftete Klingen gehören ebenfalls zum Inventar.

Unterm Strich spielt sich der Kommando recht klassisch als Mischung aus Spion und Scharfschütze. Anfänger tasten sich erst mal durch Distanzaktionen an die Gefechte heran, Profis meucheln in vorderster Front. Der Mix aus einsteigerfreundlich und langfristig fordernd stimmt definitiv, auch wenn die Spielweise vielleicht nicht jedermanns Sache sein mag.



Der Grenadier

Es ist kein Mensch, es ist kein Tier, es ist ein Panzergrenadier! Als ausgesprochenes Frontschwein steht der Grenadier mit schwerem Geschütz in vorderster Reihe. Schrotflinte, Panzerfaust oder Minigun, wo dieses Schwergewicht hinhaut, da wächst kein Gras mehr. Ähnlich wie der Kommando verfügt auch der Grenadier über die Fähigkeit zu sprinten und kurzzeitig besser zu treffen. Außerdem kann der Typ fürs Grobe explosive Fässer werfen und verfügt über die meisten Lebenspunkte aller Kämpfer. Mit einem Schutzschild lassen sich diese temporär sogar noch steigern. Kurios: Um Lebenspunkte zu regenerieren, verfügt er über die Fähigkeit, Granaten zu verspeisen – Mahlzeit!

Unterm Strich dürfte der Grenadier die erste Wahl für Neulinge darstellen und garantiert außerdem Feierabend-Soldaten und Mittagspause-Kriegern unkomplizierten Ballerspaß. Seine großen Kaliber werden gerade auf Fahrzeug-Karten zum unverzichtbaren Rückhalt jeder Mannschaft. Ob er sich nun simpel spielt oder nicht – ohne Grenadier läuft nichts!



und wir hoffen darauf, das Dice in den kommenden Wochen und Monaten noch Material nachschiebt.

So weit regiert also Friede, Freude, Eierkuchen. Doch selbst ihre jahrelange Erfahrung bewahrte die Multiplayer-Profis von Dice nicht vor einigen Fehlern, die im Widerspruch zum Grundkonzept stehen. So erfordert die Fliegerei massig Einarbeitungszeit, die Maussteuerung der Himmelsstürmer geriet hakelig und unkomfortabel. Anfängern und Hobbyschützen bleibt statt des Steuerknüppels ergo nur der Beifliegerplatz auf den Tragflächen. Zudem stehen an den Einstiegspunkten zwar ausreichend fahrbare Untersätze bereit, doch des Öfteren fährt einem gerade das letzte Vehikel vor der Nase weg. So was resultiert in ellenlangen Fußmärschen. Ohne Sprintfunktion. Zwar haben zwei der drei Klassen einen kurzen Spurt als Spezialfähigkeit, dieser dient jedoch eher als Kniff im Gefecht denn als Distanzüberwinder. Und so latscht Ihr Recke angeödet durch die Pampa, was im Vergleich zum sonst flotten Gameplay wie eine Ewigkeit erscheint.

Immerhin stellen Camper dafür ein weitaus geringeres Problem dar als in „ausgewachsenen“ Online-Shootern. Allgemein verzeiht Battlefield Heroes so manch kleineren Fehler und gibt somit auch Gelegenheitshelden eine faire Chance auf Erfolge und Spielspaß, ohne dabei geübte Online-Zocker zu unterfordern.

Als entschlackter Actionkracher, der sämtlichen Ballast über Bord wirft, funktioniert Heroes also hervorragend. Das liegt neben flotten Gefechten und zugänglicher Spielmechanik vor allem am Levelsystem. Für jede Ihrer Aktionen, egal ob Feindtreffer, Flaggeneroberung oder geschaffte Missionen, erhalten Sie Erfahrung. Durch diese steigen Sie im Rang auf und dürfen Spezialfähigkeiten so um bis zu fünf Stufen aufwerten.

Mit zunehmendem Fortschritt weist Ihnen die automatische Serververbindung zudem härtere Schlachtplätze zu. Im Optimalfall genießen Neulinge also etwas Welpenschutz und bleiben untereinander, während sich die Profifraktion Duelle bis aufs virtuelle Blut liefert. Optimal funktionierte das System zwar noch nicht und es kam manchmal zu Überzahl-Situationen, aber dieses Problem sollte sich durch die gestiegene Zahl aktiver Spieler mittlerweile von selbst erledigt haben.

Neben der Erfahrung kennt Heroes zwei weitere Währungen: Battlefunds und Valorpoints. Erstere erhalten Sie durch den Einsatz realen Geldes oder über Geschenk-Codes, wie sie dieser Ausgabe beiliegen. Mehr dazu erfahren Sie im Extrakasten auf der folgenden Seite. Die Ehrenpunkte hingegen verdienen Sie sich durch Siege und erledigte Aufträge. Solche Missionen erfordern simple Bedingungen wie gewisse Punktzahlen in einer einzelnen Runde zu erreichen oder eine bestimmte Anzahl an Treffern zu landen. Mit den so verdienten Ehrenpunkten erstehen Sie neue Waffen, zusätzliche Kleider sowie Verbands- und Reparaturkits. Die gekauften Items obliegen oftmals Beschränkungen, nach einer gewissen Zeitspanne oder Anzahl an Nutzungen müssen Sie also nachrüsten. Doch egal ob Sie Geld reinstecken oder lieber für lau zocken, Battefield Heroes sorgt für mächtig Laune. Und auf höherleveligen Servern sind auch Taktik und Teamplay gefragt, wodurch nach dem sanften und spaßigen Einstieg der Ehrgeiz geweckt wird. ❑

MEINE MEINUNG | *Christoph Schuster*



„Kein echtes Battlefield? Na und, wenn's doch Laune macht?!“

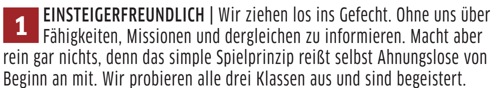
Mich hatte Heroes lange kalt gelassen. Der quietschbunte Comic-Stil gefiel mir nicht für einen Kriegsschauplatz, der „Casual“-Ansatz widerstrebte meiner Zockerpassion, und überhaupt: Das ist doch kein echtes Battlefield! Mit dieser Meinung stand ich beileibe nicht alleine da. Doch dann spielte ich es in der Beta-Phase erstmals selbst an. Und da machte es klick: Völlig egal ob vollwertiges Battlefield oder nicht, dieser Shooter macht verdammt viel Laune. Kurze Runden, ein simpler, aber ungemein flotter Spielverlauf und ein motivierendes Rangsystem, mehr braucht es nicht zu richtig gutem Ballerspaß!

WER SOLL DAS BEZAHLEN?

An Battlefield Heroes arbeitet kein Hobbyentwickler oder ein Fanprojekt, sondern die Profis von Dice. Trotzdem dürfen Sie den Shooter kostenlos spielen. Wie geht das?

Grundsätzlich steht **Battlefield Heroes** kostenlos zum Download bereit. Wer kein Geld investieren möchte, braucht dies nicht zu tun und erleidet durch diesen Verzicht auch keinen Nachteil. Für alle anderen bietet EA sogenannte Battlefunds an. Spieler erstehen diese im Austausch gegen reales Geld oder Gutscheincodes, von denen auch dieser Ausgabe einer beiliegt. So erhalten Sie für 20 Euro beispielsweise 2.800 Battlefunds. Wie Sie unseren Geschenkcode einlösen, erfahren Sie auf Seite 7. Mit dieser virtuellen Währung wiederum dürfen Sie online einkaufen. In erster Linie betrifft das exotische Kleidung oder zusätzliche Accessoires wie Gasmasken, Sonnenbrillen oder Papageien auf der Schulter. All diese Dinge sehen cool aus, bescheren aber keinerlei Vorteil im Spiel. **Damit bleibt die Balance** zwischen investitionsfreudigen Spielern und der Kostenlos-Fraktion gewahrt. Vorbildlich! Etwas strittig bleibt der ebenfalls kaufbare Erfahrungsbooster, dank dem Sie schneller im Rang aufsteigen. Der dadurch entstandene Vorteil fällt allerdings höchstens marginal aus, da die geringfügig höheren Fähigkeitswerte sicher nicht ausreichen, um spielerische Klassenunterschiede auszugleichen.

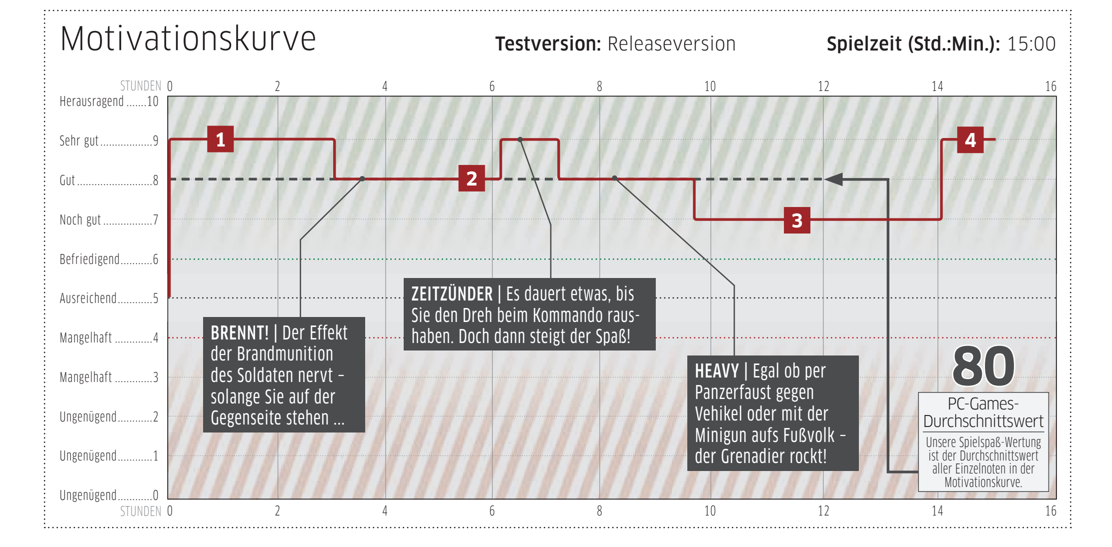


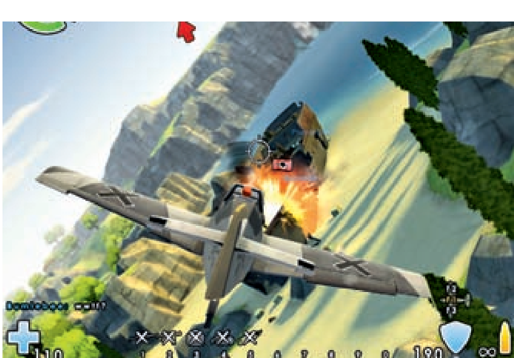


1 EINSTEIGERFREUNDLICH | Wir ziehen los ins Gefecht. Ohne uns über Fähigkeiten, Missionen und dergleichen zu informieren. Macht aber rein gar nichts, denn das simple Spielprinzip reißt selbst Ahnungslose von Beginn an mit. Wir probieren alle drei Klassen aus und sind begeistert.



2 SCHARFER SCHÜTZE | Nach einigen Partien und Levelaufstiegen kristallisiert sich der Kommando als kleiner Favorit heraus. Anti-Infanterie-Missionen fallen uns leicht, gegen anrückende Vehikel sehen wir allerdings kein Land. Liebling hin oder her, übermächtig ist keiner der drei Typen.



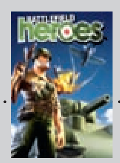


3 ABGESTÜRZT | Wir kriegen die Flugsteuerung mit der Maus nicht gebacken und haben aufgrund des Feierabendcharakters von **Heroes** auch wenig Lust, uns in die Materie reinzufuchsen. Allgemein lässt die Motivation nach und auf fortgeschrittenen Servern herrscht ein rauerer Umgangston.



4 GEMEINSAM STARK | Anstatt wie bisher solo loszuziehen, schreiten wir zusammen mit Freunden und Kollegen in die Schlacht. Sobald wir klassisch im Team vorgehen, ändert sich die Spielerfahrung und verbindet poppige Simpel-Action mit dem Anspruch „erwachsener" Mehrspieler-Shooter.

BATTLEFIELD HEROES



Ca. € 0,-
25. Juni 2009

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Mehrspieler-Shooter
Entwickler: Dice
Publisher: Electronic Arts
Sprache: Englisch
Kopierschutz: Keiner - Battlefield Heroes ist komplett kostenlos spielbar.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Knallbunte Optik ohne großartige Detailtiefe oder technische Brillanz, dafür aber mit witzigem Comic-Charme und sehr geringem Hardware-Hunger.
Sound: Ordentliche Schlachtuntermalung; das eigentliche Highlight stellt jedoch die Titelmelodie dar – ein garantierter Mega-Ohrwurm!
Steuerung: WASD-Tasten und Maus zum Bewegen, Nummerntasten für Spezialfähigkeiten, das funktioniert seit Jahren perfekt. Flugzeuge lassen sich jedoch nur schwer handhaben.

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Ein Spielmodus (Capture the Flag) auf bisher vier Karten.
Zahl der Spieler: maximal 16 Spieler

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: Pentium 4/AMD mit 1 GHz, 512 MB RAM (1GB RAM unter Vista), 1 GB HD, Windows XP/Vista

JUGENDEIGNUNG

USK: ab 16 Jahren
Zwar feuern beide Teams mit Schusswaffen aufeinander, doch es fließt kein Tropfen Blut und die poppige, völlig überzogene Comic-Aufmachung lässt keinerlei Zweifel an der Ernstlosigkeit des Titels zu.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Wir legten in der Beta-Phase los und spielten über mehrere Wochen hinweg Dutzende Partien, schlussendlich auch in der Release-Fassung. Abstürze gab es keine. Es kam hin und wieder zu Verbindungsabbrüchen, die jedoch nach Ende der Beta wesentlich seltener wurden.

PRO UND CONTRA

- \+ Unheimlich kurzweilig
- \+ Simpler Einstieg, auch für Neulinge gut geeignet
- \+ Sehr motivierendes Levelsystem
- \+ Bunte, sympathische Aufmachung
- \+ Hoher Individualisierungsgrad
- \+ Wer Geld investiert, hat trotzdem keinen direkten Vorteil.
- \+ Automatische Serververbindung,
- − ... die nicht immer tadellos funktioniert
- − Freund und Feind manchmal kaum zu unterscheiden
- − Teils lange Laufwege
- − Kein Klassenwechsel im Gefecht
- − Anspruchsvolle Flugzeugsteuerung

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

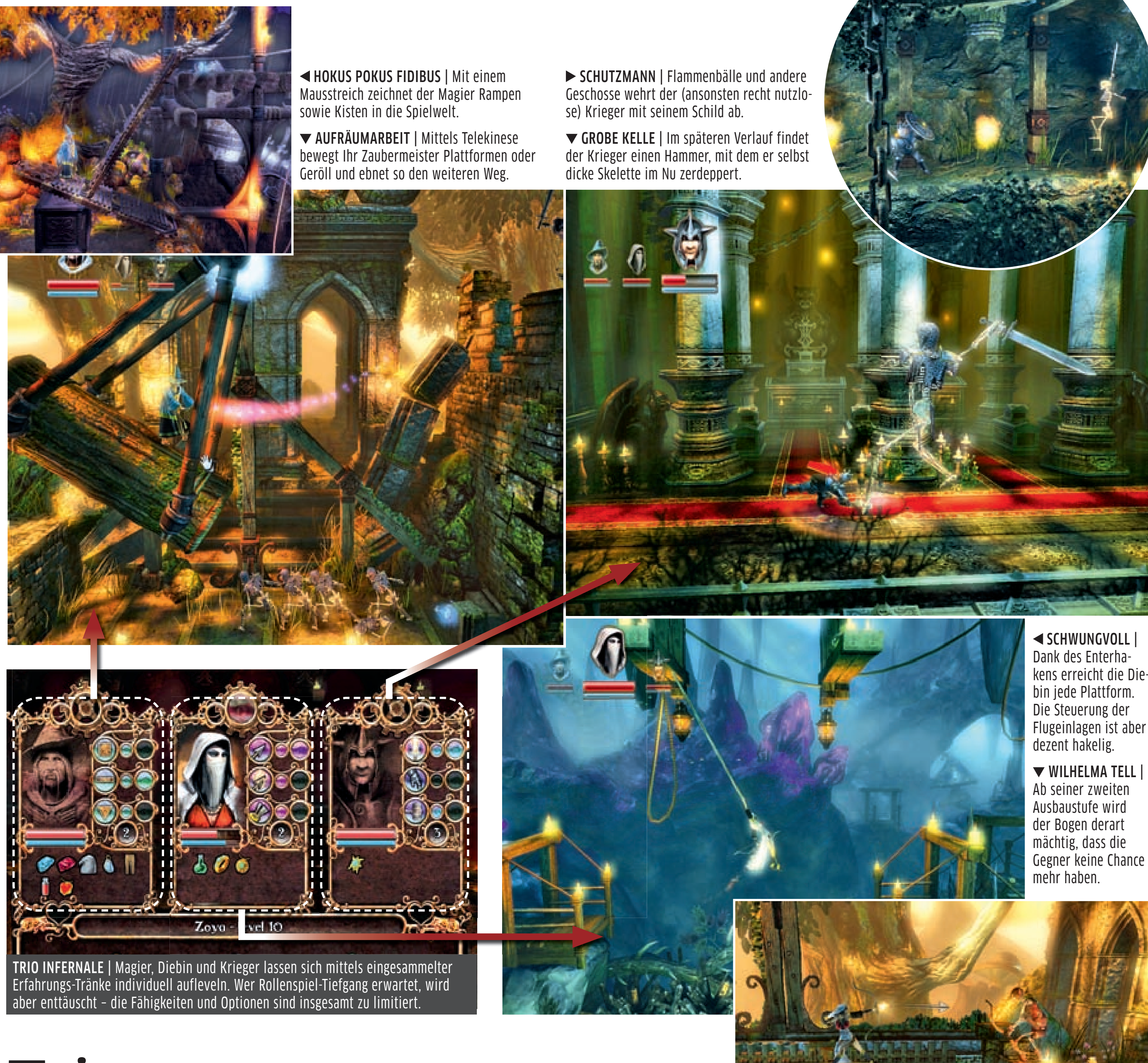
PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **80**

TV. UND LUSTIG.

TÄGLICH AB 20:15

COMEDY CENTRAL

COMEDYCENTRAL.DE



◀ **HOKUS POKUS FIDIBUS** | Mit einem Mausstreich zeichnet der Magier Rampen sowie Kisten in die Spielwelt.

▼ **AUFRÄUMARBEIT** | Mittels Telekinese bewegt Ihr Zaubermeister Plattformen oder Geröll und ebnet so den weiteren Weg.

▶ **SCHUTZMANN** | Flammenbälle und andere Geschosse wehrt der (ansonsten recht nutzlose) Krieger mit seinem Schild ab.

▼ **GROBE KELLE** | Im späteren Verlauf findet der Krieger einen Hammer, mit dem er selbst dicke Skelette im Nu zerdeppert.

◀ **SCHWUNGVOLL** | Dank des Enterhakens erreicht die Diebin jede Plattform. Die Steuerung der Flugeinlagen ist aber dezent hakelig.

▼ **WILHELMA TELL** | Ab seiner zweiten Ausbaustufe wird der Bogen derart mächtig, dass die Gegner keine Chance mehr haben.

TRIO INFERNALE | Magier, Diebin und Krieger lassen sich mittels eingesammelter Erfahrungs-Tränke individuell aufleveln. Wer Rollenspiel-Tiefgang erwartet, wird aber enttäuscht – die Fähigkeiten und Optionen sind insgesamt zu limitiert.

Trine

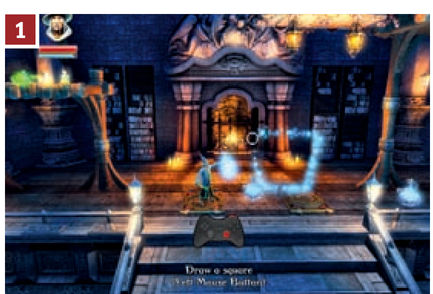
Von: Thorsten Küchler

Drei Helden sind besser als einer? Dieser kluge Genre-Mix will den spielerischen Beweis antreten.

Bei dem Wort „Trine“ zucken PC-Spieler zusammen: Waren das nicht diese indischen Entwickler, die Gothic 3: Götterdämmerung verbrochen haben? Richtig, aber versuchen Sie bitte, diese negativen Gedanken auszublenden! Denn das gleichnamige Spiel kommt nicht aus Indien und ist keine Bug-Gurke – ganz im Gegenteil!

Tatsächlich erinnert Trine vielmehr an einen Klassiker aus dem Hause Blizzard: The Lost Vikings! Denn genau wie in der Wikinger-Gaudi geht es auch in Trine darum, die Fähigkeiten dreier grundverschiedener Helden zu kombinieren. Entwickler Frozenbyte (Shadowgrounds) wählte hierfür ein Trio, das die Archetypen des Fantasy-Genres abdeckt: Diebin, Magier und Krieger. Auch die einzelnen Talente der Dreierbande wirken recht konservativ: Der Magier zaubert, die Diebin verschießt Pfeile, der Krieger haut zu. Erst im späteren Spielverlauf werden die Feinheiten deutlich: Nur wer per Knopfdruck geschickt zwischen den Figuren hin und her wechselt, erreicht den Level-Ausgang.

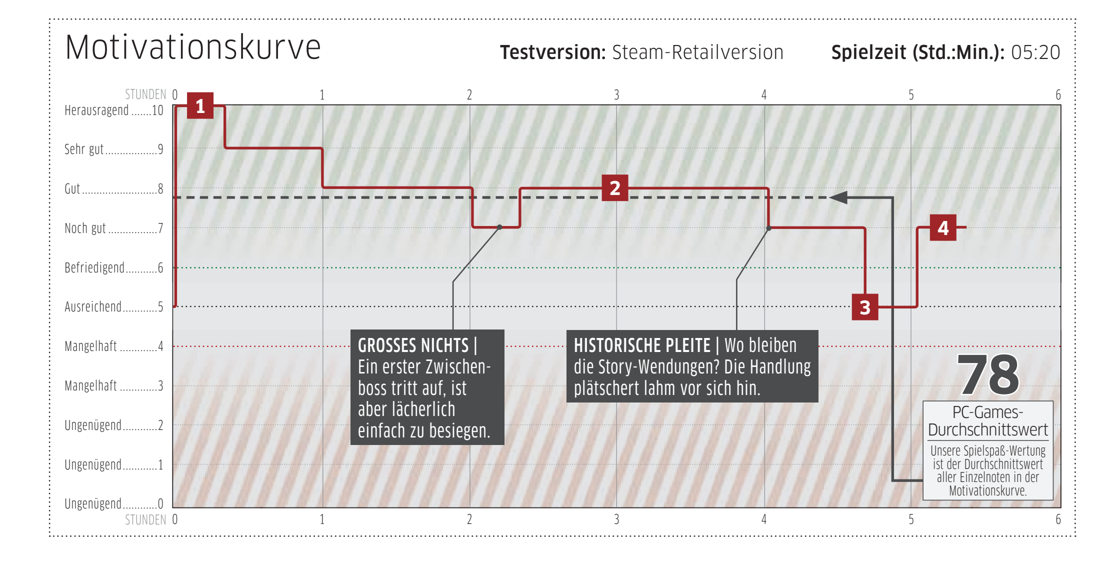
Realistische Physik in Spielen ist spätestens seit Half-Life 2 (dt.) ein echter Spaßgarant, so auch hier: Sämtliche Level-Objekte sowie Gegner unterliegen den Gesetzen der (virtuellen) Natur und purzeln dementsprechend authentisch durch die Gegend. Diese Tatsache bildet die Basis für nahezu alle Rätsel in Trine: Mal müssen Sie Plattformen zum Schwingen bringen, mal Felsbrocken zu einer Treppe stapeln. Hier kommen die Fähigkeiten des Magiers ins Spiel: Der Gandalf-Verschnitt kann mittels Telekinese Objekte verschieben, Kisten herbeihexen und später sogar schwebende Plattformen erscheinen lassen. Seine diebische Kollegin nutzt Letztere wiederum, um per Enterhaken-Schwingerei entfernte Anhöhen zu erreichen. Einzig der Krieger fällt in diesem Zusammenhang etwas ab, denn er hat mit Akrobatik bis auf simples Springen wenig am Hut – und bleibt dadurch spielerisch weitestgehend unnütz. Zumal seine eigentliche Bestimmung, das Verkloppen von Bösewichtern, ebenfalls nicht ins Gewicht fällt – die Diebin erledigt den Job mit ihren aufgelevelten Dreier-Pfeilen nämlich deutlich effektiver. Dieses Ungleichgewicht bleibt leider nicht der einzige Fehler des Spiels: Es hapert auch in Sachen stringentes Leveldesign. Während die ersten



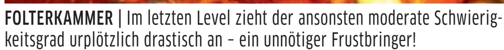
◀ **BLITZSTART** | Das Tutorial zu Beginn des Spiels raubt einem den Atem. Spielerisch klasse, optisch wunderschön!

▶ **ROUTINE** | Doch schon nach wenigen Spielstunden macht sich etwas Ernüchterung breit: Die Aufgaben wiederholen sich, die Gegner sehen stets gleich aus. Es mangelt an Höhepunkten.









FOLTERKAMMER | Im letzten Level zieht der ansonsten moderate Schwierigkeitsgrad urplötzlich drastisch an – ein unnötiger Frustbringer!



PLATTER DREIER | Der Koop-Modus sollte eigentlich die Königsdisziplin des Spiels sein, entpuppt sich aber als nur mäßig unterhaltsam.

Spielstufen bedingungslos begeistern, flaut die Euphorie im späteren Verlauf zusehends ab.

Hier eine Kiste verschieben, dort eine Plattform platzieren: Schnell stellt sich das Gefühl ein, alles gesehen zu haben. Noch dazu präsentiert sich der Gegnerkader als Klonarmee aus kleinen Skeletten, großen Skeletten und noch größeren Skeletten. Selbst die unmotiviert eingestreuten Zwischenbosse sind (Sie ahnen es bereits) Skelette! Dennoch besitzt **Trine** eine Anziehungskraft, die zum Weiterspielen motiviert. Bis der enttäuschende Abspann über den Monitor flimmert, vergehen fünf unterhaltsame Stunden. Fünf Stunden, in denen Sie über die wunderhübsche Grafik staunen werden. Fünf Stunden, in denen Sie aber auch ständig darüber nachdenken werden, warum die Entwickler nicht noch mehr aus den idealen Voraussetzungen gemacht haben. Selbst der vermeintlich grandiose Koop-Modus für bis zu drei Spieler wirkt halbgar: Teamwork ist viel zu selten Pflicht, stattdessen herrscht Chaos auf dem Bildschirm. ❑

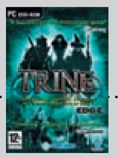
MEINE MEINUNG | *Thorsten Küchler*

„Pure Faszination und biedere Gleichförmigkeit in einem Spiel!"



Nach den ersten 30 Spielminuten hätte ich meine Redakteursehre darauf verwettet, dass **Trine** ein Meisterwerk auf **Braid**-Niveau wird. Doch wie Sie rechts sehen können, ist am Ende dann doch nur eine gute Wertung dabei herausgesprungen. Der Grund ist ebenso einfach wie ernüchternd: Frozenbyte hat aus dem spielerisch wie technisch hervorragenden Fundament zu wenig Kapital geschlagen. Die Rätsel zu einfältig, die Levels zu gleichförmig, die Gegner zu austauschbar – Fehler, durch die das so kunstvoll ausgearbeitete Stück Software um seinen verdienten Lohn gebracht wird. Nichtsdestotrotz hat **Trine** einen Platz auf der Festplatte und im Herzen all derer verdient, die fernab des Mainstreams nach erfrischend-liebevoller Unterhaltung suchen. Eine Schande, dass es nicht zu mehr gereicht hat …

TRINE



Ca. € 30,-
2. Juli 2009

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Action
Entwickler: Frozenbyte
Publisher: Frozenbyte
Sprache: Englisch
Kopierschutz: Das Spiel ist aktuell nur als Download über Steam und Gamesplanet erhältlich.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Wunderschöne Mixtur aus Fantasy-Design, edlen Lichteffekten und stimmiger Farbgebung. Trotz der altmodischen Seitenansicht ein echter Optik-Leckerbissen!
Sound: Die englischen Sprecher machen einen prima Job, kommen jedoch zu selten zu Wort. Ebenfalls atmosphärisch klasse, aber unterrepräsentiert: der märchenhafte Soundtrack.
Steuerung: Sowohl mit Maus und Tastatur als auch mit dem Gamepad intuitiv und griffig. Welche der beiden Varianten besser funktioniert, entscheidet der persönliche Geschmack des Spielers.

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Alle 15 Levels der Kampagne lassen sich auch kooperativ bestreiten. Kein Online-Modus!
Zahl der Spieler: 1-3 Spieler

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: CPU mit 2.0 GHz, 512 MB RAM (Vista: 1 GB RAM), Radeon X800 oder Geforce 6800, 600 MB Festplattenspeicher

JUGENDEIGNUNG

USK: Noch nicht geprüft
Das Spiel ist zu komplex für Kinder, weist aber keinerlei übermäßige Gewalt auf. Gekämpft wird lediglich gegen Skelette, die leblos zusammensacken. Blutfontänen oder Ähnliches gibt es nicht.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Während des Tests stürzte das Spiel ein einziges Mal ab. Dieser Bug war nicht reproduzierbar. Nervig: Die Controller-Einstellungen wurden nicht gespeichert und mussten stets wieder neu eingegeben werden.

PRO UND CONTRA

- ➕ Tolle Mischung aus Physik-Rätseln, Hüpfpassagen und Kämpfen
- ➕ Enorm stimmungsvolle Grafik
- ➕ Ausgeklügelte Steuerung
- ➕ Clever designtes Helden-Trio, …
- ➖ … dessen Rätsel-Potenzial aber nur selten ausgeschöpft wird.
- ➖ Koop-Modus nicht wirklich durchdacht und recht chaotisch
- ➖ Quasi nicht existente Story, die noch dazu nur durch Ladebildschirme weitererzählt wird.

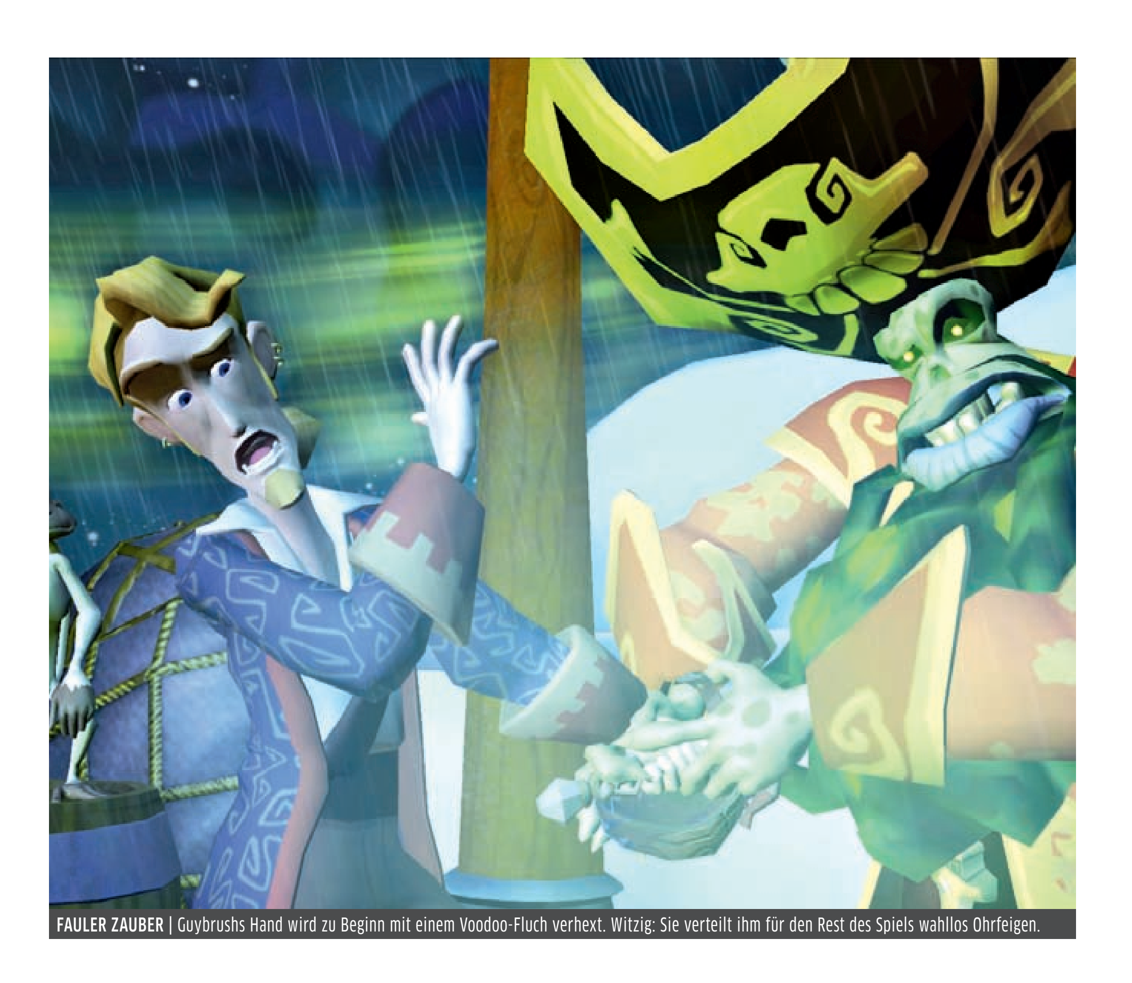
EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG 78

Von: Felix Schütz

Wie man's auch macht, macht man's verkehrt: Lucas Arts erhört die Gebete der Fans, lässt aber einige Wünsche unerfüllt.





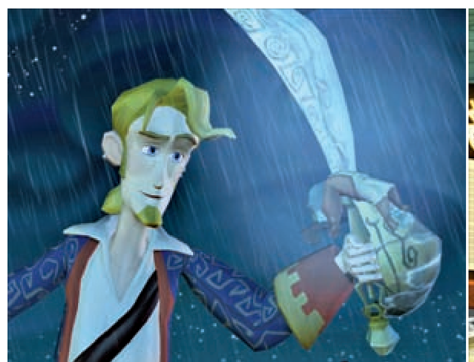
FAULER ZAUBER | Guybrushs Hand wird zu Beginn mit einem Voodoo-Fluch verhext. Witzig: Sie verteilt ihm für den Rest des Spiels wahllos Ohrfeigen.

Tales of Monkey Island: Launch of the Screaming Narwhal

Das Klagen und Flehen hat ein Ende: Lucas Arts kehrt nach vielen abstinenten Jahren zum geschmähten Adventure-Genre zurück und präsentiert seinen treuen Fans ein brandneues Monkey Island-Spiel. Entwickelt wurde das Werk von Telltale Games, die bereits mit Sam & Max sowie Wallace and Gromit gute Adventure-Arbeit geleistet hatten.

Für Telltale typisch erscheint Tales of Monkey Island im Episodenformat. Fünf Folgen sind geplant, die ab Juli im monatlichen Rhythmus erscheinen und jeweils drei bis vier Stunden Spielzeit bieten sollen. Anders als etwa bei Sam & Max sind die Folgen aber keine in sich geschlossenen Mini-Geschichten, sondern müssen nacheinander gespielt werden, um das gesamte Spiel zu ergeben – im Grunde so, als habe man ein großes Adventure in fünf Stücke zerteilt. Das hat zwei Nachteile: Erstens muss man sich am Ende jeder neuen Episode mit einem Cliffhanger zufrieden geben. Zweitens ist der Spieler gezwungen, gleich alle fünf Folgen zum (günstigen) Preis von 33 Euro zu kaufen – wer einzelne Episoden erstehen oder einfach nur die erste Folge ausprobieren will, muss gleich die Katze im Sack kaufen.

Tales of Monkey Island ist keine direkte Fortsetzung zu Flucht von Monkey Island (2000), dem enttäuschenden vierten Teil der Reihe. Das Spiel kehrt vielmehr zu seiner Ursprungsformel zurück: Die Gouverneurin Elaine befindet sich anfangs in den Klauen des Zombieschurken LeChuck, ihr Ehemann und Möchtegern-Pirat Guybrush Threepwood versucht, sie zu befreien. Dieser leicht verwirrende



FÜR FANS | Der rasante Einstieg hält sich nicht mit Erklärungen auf und schließt Nicht-Kenner der **Monkey Island**-Reihe geradezu aus.



VERTRAUT | Typisch **Monkey Island**: Auf der Insel muss Guybrush drei skurrile Aufgaben absolvieren. Prädikat: leicht, aber lustig.



STAMMBESETZUNG | Natürlich feiert auch die legendäre Voodoo-Mama ihre Rückkehr. Ohne sie wäre kein **Monkey Island** komplett.





FEINDBILD | LeChuck spielt in der ersten Episode kaum eine Rolle. Dafür muss sich Guybrush mit einem durchgedrehten Franzosen herumschlagen.



FORTSETZUNG FOLGT | Aufgrund seiner Episodenstruktur endet das Spiel mit einem Cliffhanger – das ist nicht schlimm, gefällt aber sicher nicht jedem.

LUCAS ARTS: MIT DEM ALTER KOMMT DIE WEISHEIT

Es ist fünf Jahre her, da verkündete Lucas Arts, sich aus dem Adventure-Geschäft zurückzuziehen. Offensichtlich hat das Studio seine Fehlentscheidung mittlerweile eingesehen, denn Monkey Island ist nicht die einzige freudige Meldung!



RETRO-KLASSIKER: Seit Juli bietet Lucas Arts einige ältere Titel auf der Download-Plattform Steam zum günstigen Preis an. Neben Shootern wie Republic Commando sind auch geniale Adventures wie Indiana Jones and the Fate of Atlantis, Loom und The Dig im Angebot. Weitere Klassiker sollen in Kürze folgen!

FUTTER FÜR NINTENDO-KONSOLEN: Die Wii ist dank des speziellen Controllers prima für Adventures geeignet. Das findet auch Lucas Arts und integrierte in das brandneue Indiana Jones und der Stab der Könige auch den feinen DOS-Klassiker Fate of Atlantis. Hoffentlich der Beginn einer ganzen Reihe von PC-Umsetzungen!



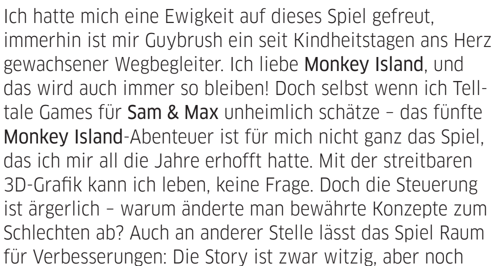
Einstieg wird zwar nicht weiter erklärt, doch er ist ohnehin nur Mittel zum Zweck, um die Handlung in Gang zu bringen: Guybrush durchbohrt LeChuck mit einem magischen Säbel, wird dabei von einem Voodoo-Fluch verhext und strandet auf einer neuen Insel, von der er zu flüchten versucht – dies ist das Spielziel der ersten Episode Launch of the Screaming Narwhal.

Klassische Abenteuerkost ohne Highlights oder Überraschungen – viel mehr bietet die grundsolide Pilotfolge nicht. Guybrush erledigt Botengänge, sammelt Items, benutzt sie an anderer Stelle und führt reichlich Gespräche. Das Rätseldesign ist nie unfair oder unlogisch, denn der Schwierigkeitsgrad fällt – typisch für Telltale – deutlich niedriger aus als in früheren Teilen der Reihe. Zusätzlich wurde ein gutes, optionales Hilfesystem eingebaut. Weniger schön: Viele Dialoge bieten nur wenige Antwortmöglichkeiten und laufen ungewohnt linear ab. Auch der Grafikstil dürfte einigen Fans der Klassiker missfallen: Er ist komplett in 3D gehalten und macht mit detailarmen Umgebungen und etwas klobigen Charaktermodellen schmerzhaft deutlich, warum viele Adventure-Anhänger selbst heutzutage noch 2D-Grafik bevorzugen. Doch auch abseits der Ästhetik dämpft die neue Technik den Spielspaß: Die Steuerung bietet nämlich kein gewohntes Point & Click, sondern enttäuscht mit einer ungenauen Mischung aus Tastatur- und Mausbedienung. Eine reine Maus-Steuerung ist zwar ebenfalls möglich, entpuppt sich in der Praxis aber als arg fummelig. Hinzu kommen einige unvorteilhafte Kameraperspektiven und ein umständliches Inventar – Sam & Max spielt sich im Vergleich viel besser.

Trotz der Bedienungsmängel sind die knapp vier Spielstunden der ersten Folge vergnüglich, vor allem dank der englischen Sprecher: Speziell Guybrush ist – wie schon in den Vorgängern – hinreißend vertont. Da sorgen selbst kleine Gags für große Lacher. Allerdings sind gute Englischkenntnisse erforderlich, denn eine deutsche Fassung ist noch nicht geplant. ❑

MEINE MEINUNG | *Felix Schütz*

„Aller Wiedersehensfreude zum Trotz: Das wäre sicher noch besser gegangen."



Ich hatte mich eine Ewigkeit auf dieses Spiel gefreut, immerhin ist mir Guybrush ein seit Kindheitstagen ans Herz gewachsener Wegbegleiter. Ich liebe Monkey Island, und das wird auch immer so bleiben! Doch selbst wenn ich Telltale Games für Sam & Max unheimlich schätze – das fünfte Monkey Island-Abenteuer ist für mich nicht ganz das Spiel, das ich mir all die Jahre erhofft hatte. Mit der streitbaren 3D-Grafik kann ich leben, keine Frage. Doch die Steuerung ist ärgerlich – warum änderte man bewährte Konzepte zum Schlechten ab? Auch an anderer Stelle lässt das Spiel Raum für Verbesserungen: Die Story ist zwar witzig, aber noch kein Grund zum Jubeln, die Rätsel scheinen etwas zu leicht und die Menge an Locations fällt trotz Episoden-Format dürftig aus. Der Humor ist dafür gut gelungen, zwar frei von echten Brüllern, aber durchweg nett und heiter. Vor allem dank Dominic Armato, dem englischen Sprecher von Guybrush – was für ein Talent! Der Mann allein trägt ein ordentliches Stück vom Spielspaß. Für die nächsten Folgen wünsche ich mir, dass Telltale in allen Belangen nachlegt – mehr Story, mehr Gags, mehr Rätsel, mehr Umgebungen, mehr Spaß. Guybrush verdient mehr als nur ein gutes Adventure. Er verdient ein herausragendes!

TALES OF MONKEY ISLAND: EPISODE 01



Ca. € 32,-
7. Juli 2009

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Adventure
Entwickler: Telltale Games
Publisher: Telltale Games
Sprache: Englisch
Kopierschutz: Das Download-Spiel hat keinen Kopierschutz.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Guybrush ist witzig und detailverliebt animiert, doch die übrigen Charaktere wirken eher plump und klobig. Die Umgebung könnte mehr Details vertragen.
Sound: Sehr gute, teils herausragende englische Sprecher. Die Musik – wieder von Komponist Michael Land – ist beschwingt und gut, aber längst nicht so genial wie im dritten Teil The Curse of Monkey Island.
Steuerung: Wahlweise nur mit Maus oder mit Maus und Tastatur spielbar. Erstere Variante ist furchtbar, die zweite Methode ist okay. In beiden Fällen stört das umständliche Inventar.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

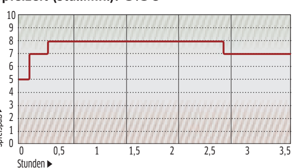
Minimum (Herstellerangaben): 2,0 GHz, 512 MB RAM, 64 MB Grafikkarte
Empfehlenswert (Herstellerangaben): 3 GHz, 1 GB RAM, 128 MB Grafikkarte

JUGENDEIGNUNG

USK: Nicht geprüft
Guybrush durchbohrt LeChuck mit einem Säbel; ansonsten ist das Spiel zwar reich an zynischem Humor, aber arm an Gewalt.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Verkaufsversion
Spielzeit (Std.:Min.): 3:30



Das Spiel zeigte keine nennenswerten Bugs. Es ist derzeit nur als Download-Version erhältlich. Details gibt's unter www.telltalegames.com.

PRO UND CONTRA

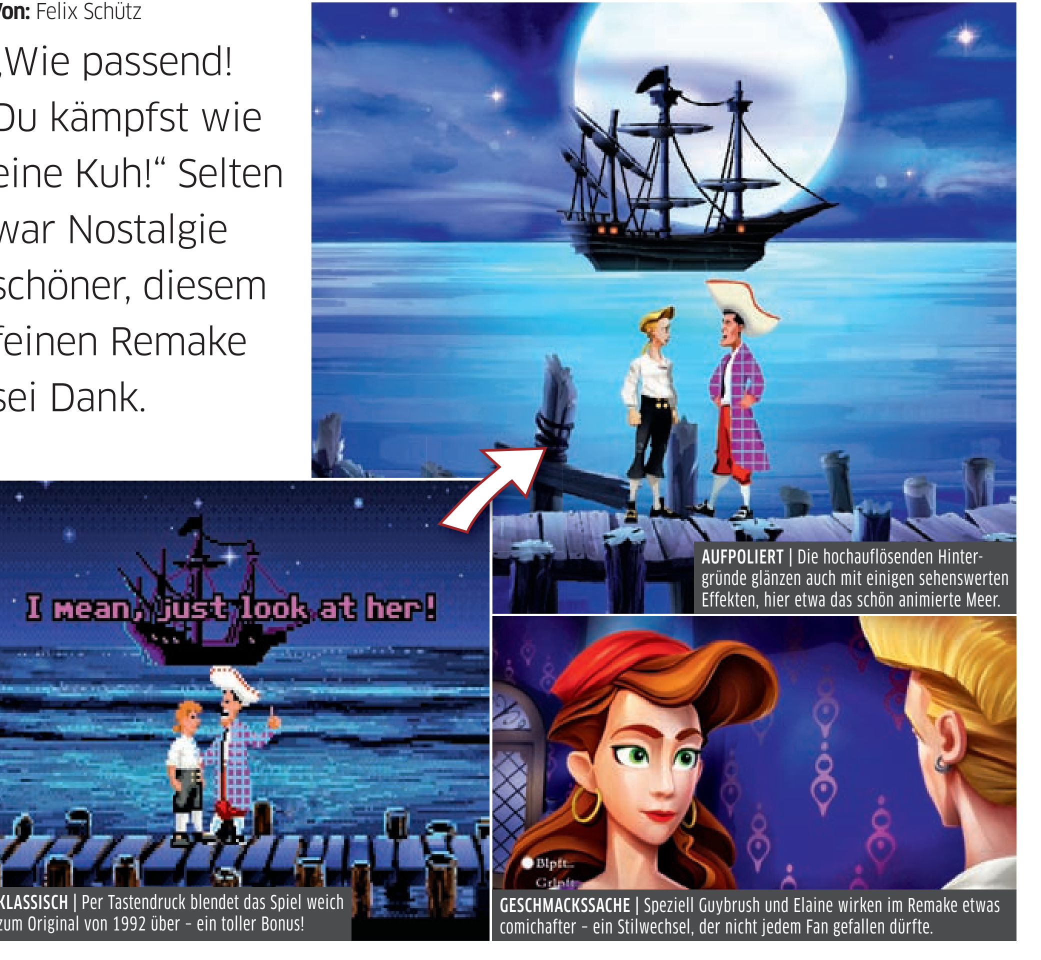
- ➕ Freudiges Wiedersehen mit lieb gewonnenen Charakteren
- ➕ Wunderbare englische Sprecher
- ➕ Faire, logische Rätsel
- ➕ Nützliche optionale Ingame-Hilfe
- ➕ Reichlich nette Gags
- ➖ Blöde Maus-Tastatur-Steuerung
- ➖ Umständliches Inventar
- ➖ Dialoge bieten nur wenig Antwortmöglichkeiten
- ➖ Detailarme 3D-Grafik
- ➖ Story kommt kaum in Fahrt
- ➖ Nur wenige Locations
- ➖ Fragwürdige Preispolitik

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **78**

Von: Felix Schütz

„Wie passend! Du kämpfst wie eine Kuh!“ Selten war Nostalgie schöner, diesem feinen Remake sei Dank.



AUFPOLIERT | Die hochauflösenden Hintergründe glänzen auch mit einigen sehenswerten Effekten, hier etwa das schön animierte Meer.

KLASSISCH | Per Tastendruck blendet das Spiel weich zum Original von 1992 über – ein toller Bonus!

GESCHMACKSSACHE | Speziell Guybrush und Elaine wirken im Remake etwas comichafter – ein Stilwechsel, der nicht jedem Fan gefallen dürfte.

The Secret of Monkey Island: Special Edition

Volle Dröhnung: Erst ist jahrelang kein neues Monkey Island in Sicht, und nun veröffentlicht Lucas Arts gleich zwei Titel im selben Monat. The Secret of Monkey Island: Special Edition ist ein aufwendiges Remake des ersten Teils. Der hat zwar stolze 19 Jahre auf dem Buckel, zählt aber immer noch zur Adventure-Oberliga: Das verrückte Piraten-Abenteuer um Guybrush und LeChuck überzeugt nach wie vor mit ausgefuchsten Rätseln, herzerwärmenden Dialogen und geschliffenen Gags. Und dank dem Remake erhält der Klassiker endlich einen zeitgemäßen Anstrich.

Monkey Island war nie schöner: Die Grafiker von Lucas Arts haben sämtliche Hintergründe und Figuren hochauflösend nachgezeichnet und mit neuen Details aufgeppt. So schwappt nun beispielsweise das Meer voll animiert im Hafen von Melee Island, hübsch! Das neue Design der Charaktere jedoch ist Geschmackssache, denn manche Figuren wirken nun deutlich comichafter als im Klassiker. Genial jedoch: Per Tastendruck kann man jederzeit (!) zwischen der alten VGA-Fassung und der neuen Version hin- und herschalten! Auch der Sound wurde auf einen modernen Stand gebracht: Im Remake-Modus sind sämtliche Dialoge komplett auf Englisch vertont. Die Qualität der Sprecher ist – bis auf den mies besetzten Stan – erstklassig! Auch die Musik wurde neu eingespielt und brandneue Umgebungsgeräusche werten die Atmosphäre deutlich auf. Leider passte Lucas Arts die Steuerung zum Schlechten an: Das Verben-Interface sowie das Inventar müssen nun umständlich per Tastendruck aufgerufen werden – das ist so überflüssig, dass sich manche Rätsel im Klassik-Modus sogar etwas leichter spielen. ❑

MEINE MEINUNG |

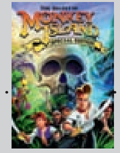
Felix Schütz



„Ein fast perfektes Remake – wäre da nicht die Steuerung.“

Wer hätte es geglaubt? Ausgerechnet Lucas Arts gelingt es, mit diesem Remake zu alter Klasse zurückzufinden: Das Spiel bleibt inhaltlich völlig intakt, verzaubert aber mit ein paar richtig hübschen Grafiken und fantastischem Sound. Dazu auf Tastendruck dieser butterweiche Wechsel zwischen Original und Remake – die reinste Schau! Leider ist die neue Steuerung wirklich störend und wirkt so umständlich, als sei sie unter schwerem Grog-Einfluss entstanden. Fast jedes Adventure der letzten 15 Jahre hat das besser gelöst – eine Schande, die Wertungspunkte kostet!

THE SECRET OF MONKEY ISLAND: SPECIAL EDITION



Ca. € 9,-
15. Juli 2009

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Adventure
Entwickler: Lucas Arts
Publisher: Lucas Arts
Sprache: Englische Sprachausgabe, mehrsprachige Bildschirmtexte
Kopierschutz: Nicht bekannt

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Die Hintergründe sind liebevoll gezeichnet. Die Optik ist hochauflösend und zeigt auch schöne Animationseffekte, beispielsweise Wasser oder Hitzeflimmern.
Sound: Tolle englische Sprecher (einzige Ausnahme: Stan), stimmungsvolle Umgebungsgeräusche und ein zeitlos guter Soundtrack.
Steuerung: Aktionsverben schaltet man entweder per Mausrad durch (furchtbar nervig) oder ruft sie, so wie das Inventar, per Tastendruck auf. Umständlicher geht's kaum.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum (Herstellerangaben): P4 mit 3 GHz / Athlon 64 3000+, 256 MB RAM, 128-MB-Grafikkarte

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 12 Jahren
Für ein Rätsel muss der Held einige Hunde unter Drogen setzen. Explizite Gewaltdarstellung gibt es nicht.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Verkaufsversion (Steam)
Spielzeit (Std.:Min.): 5:00
Das Spiel lief im Test absolut bugfrei. Wer das Original nicht kennt, dürfte auch sieben bis zehn Stunden beschäftigt sein. Das Spiel ist über Steam (www.steampowered.com) als Download (2,5 GB) erhältlich.

PRO UND CONTRA

- \+ Liebevoll gemalte Hintergründe
- \+ Tolle englische Sprachausgabe
- \+ Genial: Blitzschneller Wechsel zwischen Original und Remake
- \+ Unangetasteter Spielablauf
- \+ Deutlich schönere Musik
- \+ Atmosphärische Soundeffekte
- \+ Original liegt in der verbesserten CD-Version von 1992 vor
- \+ Nützliche, optionale Ingame-Hilfe
- \+ Spottbilliger Preis
- − Absurd umständliche Steuerung im Remake: Aktionsverben und Inventar öffnet man per Tastatur!
- − Nahezu nutzlos: Auswahl der Aktionsverben per Mausraud
- − Dialoge nicht abbrechbar
- − Ungewohntes Figurendesign
- − Veraltete Animationen der Charaktere wurden nicht überarbeitet
- − Tasten nicht frei belegbar
- − Keine Sprachausgabe im Original-Modus
- − Original nur auf Englisch spielbar

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **83**

Von: Marc Brehme

Der Macher der beiden Dark-Fall-Teile legt erneut mit einem Indie-Adventure nach.



GELDWERTER VORTEIL | Nigel Danvers gibt Lucy Reubans ihre verlorene Brieftasche zurück.

FARBENFROH | Der Trödelladen Celtic Corner ist einer der am farbigsten gestalteten Schauplätze.

BITTE RECHT FREUNDLICH | Mit unserem Spezialfotoapparat haben wir ein paranormales Wesen abgelichtet.

The Lost Crown

Nigel Danvers hat es in diesen Tagen nicht leicht. Nachdem der Angestellte der Technologiefirma Hadden Corporation über geheime Forschungsergebnisse seiner Firma stolperte, sind ihm nun zwei Agenten seines Chefs auf den Fersen. Danvers hetzt quer durch London und entscheidet sich für die Flucht mit dem Mitternachtszug, schläft erschöpft ein und erwacht im Kaff Saxton.

Die eigenwillige Grafik auf Basis der Wintermute-Engine ist das Erste, das vielen Spielern an **The Lost Crown: A Ghost-Hunting Adventure** auffallen dürfte. Fast gänzlich in Schwarz-Weiß gehalten, durchbrechen nur hier und da ein paar Farbtupfer die recht tristen Schauplätze, etwa wenn ein farbiger Schmetterling durchs Bild flattert. Die Bildschirme dürfen Sie allesamt pixelgenau mit der Maus nach Interaktionspunkten absuchen, denn eine Hotspot-Anzeige suchen Sie im Spiel vergeblich.

Der Protagonist bekommt recht schnell mit, dass in Saxton nicht alles mit rechten Dingen zugeht. Die geheimnisvolle Stadt ist ein echter Tummelplatz für Schatzsucher. Die Hobby-Archäologen jagen dem größten Schatz Saxtons hinterher – der letzten heiligen angelsächsischen Krone Englands. Allerdings scheint es in der Stadt und den angrenzenden Höhlen zu spuken. Sogar in Ihrem Quartier geschehen merkwürdige Dinge. Mysteriöse Geräusche, plötzlich auftauchende Gegenstände – offenbar sind Sie nicht allein ...

Das Indie-Adventure braucht Zeit, um in die Gänge zu kommen. In den ersten beiden Stunden lernen Sie nur die Stadt samt Bewohnern kennen. Wenn dann aber zaghaft die ersten Rätselpflänzchen sprießen, Ihre Verfolger Sie zur Geistersuche zwingen und sich endlich die dazu benötigte technische Ausrüstung in Ihrem Inventar breit macht, blüht der Spielspaß auf.

Während es anfangs noch sehr spannend ist, mit den Geistergerätschaften Orte auf eine mögliche Aktivität von der „anderen Seite" zu untersuchen, macht sich hier bald Routine breit. Mit den gefundenen Hinweisen lüften Sie nach und nach die Geheimnisse der Stadt. Das würde allerdings deutlich mehr Spaß machen, wenn die Bedienung weniger umständlich wäre, man die Dialoge abbrechen könnte und es eine Rätselhilfe gäbe. Zwar sind die Knobeleien größtenteils fair, ab und an schlurfen Sie aber angesichts des fehlenden roten Fadens etwas verloren durch die Geistergeschichte. ❑

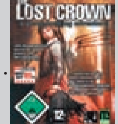
MEINE MEINUNG | Marc Brehme



„Gruseln Sie sich vor Geistern – und der Technik des Spiels."

Am Indie-Adventure **The Lost Crown** werden sich die Geister scheiden. Und zwar nicht die des Spiels, sondern die der Käufer. Angesichts der altbackenen Technik und der eigenwilligen Optik wird der Titel Liebhaber von grafischen Leckerbissen wie **The Book of Unwritten Tales** nur schwerlich überzeugen. Das Auge isst nun einmal mit. Und schwarz-weiße Stillleben mit akzentuierten Farbtupfern und einem Helden, der sich wie Pinocchio bewegt, schmälern die Attraktivität der eigentlich recht spannenden Geschichte über paranormale Aktivitäten deutlich.

THE LOST CROWN: A GHOST-HUNTING ADVENTURE



Ca. € 30,-
5. Juni 2009

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Adventure
Entwickler: Darkling Room
Publisher: Mamba Games
Sprache: Deutsch
Kopierschutz: Nicht bekannt; Code-Eingabe aus Handbuch notwendig; Spiel läuft ohne DVD im Laufwerk

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Fast nur schwarz-weiß mit einigen Farbtupfern, die meist die wenigen animierten Stellen im Schauplatz darstellen; absolut rudimentäre Animationen
Sound: Gute, meist stimmige und auch gruselige Soundkulisse aus vielen Hintergrundgeräuschen. Die Sprachausgabe geht in Ordnung, gewinnt aber keinen Preis. Dafür klingen einige Charaktere zu unmotiviert.
Steuerung: Umständliches Inventar, Dialoge nicht abbrechbar, keine Hotspot-Anzeige. Der Hauptcharakter läuft so langsam, dass man ihm dabei die Schuhe besohlen könnte.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

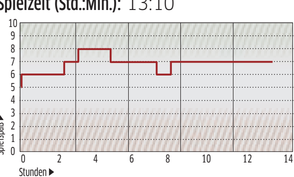
Minimum: CPU mit 1,5 GHz, 512 MB Arbeitsspeicher für Windows XP (SP2), 1 GB für Windows Vista
Empfehlenswert: CPU mit 3 GHz, 1 GB Arbeitsspeicher für Windows XP (2 GB für Windows Vista)

JUGENDEIGNUNG

USK: Freigegeben ab 12 Jahren
Obwohl es keine (blutigen) Horrorszenen zu sehen gibt und der Grusel mehr oder weniger unterschwellig ist, empfehlen wir das Spiel eher für ein Publikum, das älter ist als 12 Jahre.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Retail-Verkaufsversion
Spielzeit (Std.:Min.): 13:10



Wir testeten die Verkaufsversion des Spiels. Es traten keine Abstürze oder technische Probleme auf.

PRO UND CONTRA

- \+ Spannende Geistergeschichte
- \+ Coole Geisterjägerausrüstung
- \+ Hohe Rätseldichte
- \+ Etwa 30 Stunden Spielzeit
- − Dürftige Animationen
- − Keine Hotspot-Anzeige
- − Keine Rätselhilfen
- − Leblose Schauplätze
- − Dialoge nicht abbrechbar
- − Kommentare wiederholen sich

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **69**

Von: Matti Sandqvist

Die reinste Freude der Tabletop-Veteranen ist für Neulinge eine harte Nuss.



BLITZ-AKTION | Nach einigen Stunden hat man gelernt, die Sonderaktionen zur richtigen Zeit einzusetzen.

Blood Bowl

Bei **Blood Bowl** spielen Sie taktisches Fantasy-Football mit Teams, die beispielsweise aus Orks, Zwergen oder Elfen bestehen. In der Theorie gleicht das Ganze American Football. Wer sich noch nie mit jener Sportart beschäftigt hat, dem sei in aller Kürze gesagt: Das beinahe Runde muss am eckigen Ende des gegnerischen Spielfelds abgelegt werden. Die praktische Ausübung in **Blood Bowl** weist dennoch einen großen Unterschied zur Vorlage auf: Brutale Aktionen, die zu Knochenbrüchen oder gar Toten führen, sind an der Tagesordnung.

Blood Bowl wird entweder in einem Echtzeit- oder einem Rundenmodus gespielt. Da der Echtzeitmodus sich sehr schnell als zu frustrierend und unübersichtlich herausstellt, bleiben Sie am besten gleich bei der rundenbasierten Variante. Auch diese wird Ihnen das Einspielen unglaublich schwer machen, da das Tutorial kaum weiterhilft und die Spielmechanik nicht immer dem gesunden Menschenverstand folgt. Auf dem Feld werden jegliche als riskant eingestufte Aktionen (sogar das Ballaufheben!) durch Würfelergebnisse überprüft. Dabei kommt es des Öfteren zu unerwarteten Ergebnissen: Ein Troll schafft es dann zum Beispiel nicht, einen Goblin zu blocken, fällt beim Versuch hin und stirbt sogar. Plötzlich fehlt der stärkste Spieler im Team. Wie uns Veteranen des Tabletops versicherten, zeichnet dies jedoch gerade die Vorlage aus: Trotz bester Vorausplanung ist man nie auf der sicheren Seite. Wer die Geduld eines Anglers besitzt und nach vielen Einzelmatches die Spiellogik begriffen hat, kann mit dem Kampagnenmodus und der Internetliga loslegen. Beide sorgen für Langzeitmotivation. ❑

MEINE MEINUNG | *Matti Sandqvist*



„Von Anfang bis Ende ein Spiel nur für Hartgesonnene"

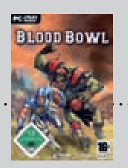
Gemein und unfair – das ist **Blood Bowl**. Trotzdem spiele ich es unheimlich gern, allerdings erst nach vielen, vielen Stunden Einübung. Wenn man einmal die Mechanik des Spiels begriffen hat, will man der künstlichen Intelligenz einfach zeigen, wo der Barthel den Most holt! Dennoch bleibt die Einbindung der Echtzeitvariante fragwürdig: Auch nach wochenlangem Spielen kann ich darin keinen Sinn entdecken. **Blood Bowl** basiert nicht umsonst auf einem Tabletop-Spiel. Zudem rate ich jedem Spieler vom Kauf ab, der auf tolle Atmosphäre steht und nicht eine Riesenportion Geduld mitbringt.



BRUTAL | Angriffe wie harte Blocks schalten schon mal einen Feldspieler für mehrere Runden aus.

ÖDE | Die Spieler sehen sich zum Verwechseln ähnlich. Zudem ist der Einstieg reichlich schwierig.

BLOOD BOWL



Ca. € 50,-
26. Juni 2009

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Runden-/Echtzeitstrategie
Entwickler: Cyanide Studio
Publisher: Koch Media
Sprache: Multilingual
Kopierschutz: Blood Bowl benutzt den aktuellsten Securom-Kopierschutz.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Die einzelnen Charaktere sind schön modelliert. Für eine gelungene Optik wären aber mehr Animations- und Feldspielervarianten nötig gewesen.
Sound: Dumpfes Gegröle in den Arenen und nur ein einziges Musikstück. Die Stadionsprecher wiederholen sich zu oft. Den Sound könnte man ebenso gut ausschalten.
Steuerung: Typische Rundentaktik-Bedienung mit der Maus: sozusagen das Einfachste im gesamten Spiel.

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Hotseat, LAN-Modus, Internet-Liga und -Einzelmatches
Anzahl der Spieler: 2

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

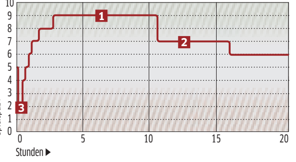
Minimum: 2,4 GHz, 1 GB RAM (2 GB Vista), 128-MB-Grafikkarte, 3-GB-Festplatte
Empfehlenswert: Core 2 Duo E6320/ Athlon 64 X2 6000+, Radeon HD 3870/Geforce 9600 GT, 2 GB RAM

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 12 Jahren
Blood Bowl ist stellenweise blutig und brutal, aber das Spiel ist nie extrem in der Darstellung der Gewalt. Man bedenke: Im Spiel geht es um eine Fantasy-Sportart.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Review-Version
Spielzeit (Std.:Min.): 20:00



Während der Testzeit kam es zu keinerlei Abstürzen und ebenso wenig störten Bugs das Spielgeschehen.

PRO UND CONTRA

- ➕ Einzigartig: ein rundenbasiertes Sporttaktik-Spiel.
- ➕ Nach den ersten Erfolgen stellt sich ein erhabenes Gefühl ein.
- ➕ Die Kampagne und die Online-Liga sorgen für Langzeitmotivation.
- ➖ Der Spieleinstieg ist wegen des schlechten Tutorials sehr schwer.
- ➖ Kaum Atmosphäre vorhanden
- ➖ Der Echtzeitmodus ist eine Zumutung.

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **75**

Von: Sascha Lohmüller

Der Krieg der Kampfroboter geht nicht nur im Kino in die nächste Runde.


GIGANTISCH | Kämpfe gegen die teilweise riesigen Bossgegner stellen den Höhepunkt dar.


NAHKAMPF | Nicht nur mit Schusswaffen heizen Sie Ihren Gegnern ein, auch im Handgemenge teilen die Roboter gut aus.


ÜBERZAHL | Für den Anführer der Autobots, Optimus Prime, stellen auch mehrere Gegner keine große Gefahr dar.

Transformers: Die Rache

Spielumsetzungen zu Filmen sind meist entweder etwas für das jüngere Publikum oder ein Versuch, durch die Lizenz Geld zu scheffeln. Insofern hat uns **Transformers: Die Rache** überrascht – zumindest teilweise.

Decepticons und Autobots heißen die traditionell verfeindeten Gruppen von Kampfrobotern, die sich bei Bedarf in Autos, LKWs, Düsenjäger und andere motorisierte Gefährte verwandeln.

Zu Beginn entscheiden Sie sich für eine der beiden Seiten. Im Verlauf der zwei Kampagnen kämpfen Sie sich in der Rolle eines Roboters durch verschiedene Schauplätze mit jeweils bis zu sechs Missionen. Vor jedem Auftrag erwartet Sie im sogenannten War Room ein Briefing und Sie wählen einen der verfügbaren Kampfroboter aus. Diese unterscheiden sich nicht nur in ihrem Aussehen, sondern auch durch unterschiedliche Statuswerte und Bewaffnung.

In den Missionen selbst sollen Sie mal eine bestimmte Anzahl Gegner ausschalten, dann wieder jemanden eskortieren oder Kommunikationsanlagen reparieren, wobei sich die Aufträge schnell wiederholen. Ihrem Autobot oder Decepticon schauen Sie dabei über die Schulter und steuern ihn actionspieltypisch durch die frei begehbaren, aber nicht sonderlich großen Missionsgebiete. Hin und wieder lockert ein Kampf gegen bisweilen riesige Bossgegner das Geschehen auf.

Nach Abschluss des jeweiligen Auftrags erhalten Sie Punkte, die Sie in Verbesserungen für Ihre Kampfroboter stecken. Für in den Gebieten versteckte Symbole sowie erfüllte Sekundärziele winken Extrapunkte.

Präsentiert wird das Gesamtpaket recht langweilig. Grafik und Sound sind zwar gelungen, aber das Fehlen von mitreißenden Zwischensequenzen lässt die Popcorn-Unterhaltung der Filmvorlage schmerzlich vermissen.

Eine KI zum Fürchten verhindert schlussendlich, dass der ansonsten spaßige Actiontitel in höhere Wertungsgefilde vorstößt. Gegner, die vor Wände fahren oder dumm in der Gegend stehen und sich abschießen lassen, ersticken jede Form von Anspruch im Keim, sodass lediglich ein kurzweiliges Spiel für zwischendurch übrig bleibt. ❑

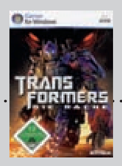
MEINE MEINUNG | Sascha Lohmüller



„Beim Test war ich hin- und hergerissen."

Anfangs hatte ich mit **Transformers: Die Rache** wirklich viel Spaß, zumal ich mit den Geschichten rund um Optimus Prime aufgewachsen bin. Selbst die Tatsache, dass die Präsentation zwischen den Missionen eher langweilt und das Gerede der Roboter im War Room nach einer Weile gar nervt, hat mich nicht groß gestört. Als dann aber der erste Zwischengegner vor einen Pfeiler fuhr und sich gemütlich von hinten beschießen ließ, war es mit meinem anfänglichen Wohlwollen vorbei. **Transformers** ist ein ordentliches Spiel geworden, aber aufgrund der schwachen KI leider vollkommen anspruchslos.

TRANSFORMERS: DIE RACHE



Ca. € 40,-
26. Juni 2009

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Action
Entwickler: Beenox/Luxoflux
Publisher: Activision
Sprache: Deutsch
Kopierschutz: Kein besonderer Kopierschutz, Games for Windows wird unterstützt

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Detaillierte Roboter und gelungene Effekte, Spielwelt und Präsentation jedoch lieblos
Sound: Krachender Sound, aber nervige Sprachausgabe
Steuerung: Frei konfigurierbare Standard-Actionsteuerung

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Fünf Spielmodi (Deathmatch, Team Deathmatch, Kontrollpunkte, Einer wird stehen, Kampf um die Splitter) auf fünf Karten
Zahl der Spieler: Bis zu acht Spieler (vier pro Team)

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

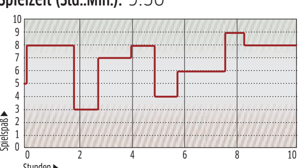
Minimum: 2,13 GHz Dualcore, 1 GB RAM, 6,17 GB HD, 256-MB-Grafikkarte, Windows XP/Vista
Empfehlenswert: 3 GHz, 2 GB RAM, 6,17 GB HD, 256-MB-Grafikkarte, Windows XP/Vista

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 12 Jahren
Ziel der meisten Missionen ist die Eliminierung von Gegnern. Da diese jedoch grundsätzlich Roboter sind, entfällt die Darstellung von brutalen Ekelszenen.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Verkaufsversion
Spielzeit (Std.:Min.): 9:50



Wir testeten die Verkaufsversion. Abstürze oder Bugs gab es während des Tests keine, lediglich die fehlerhafte KI bereitete uns oftmals Kopfschmerzen.

PRO UND CONTRA

- ➕ Actionreiche Kämpfe, vor allem gegen die riesigen Bossgegner
- ➕ Zahlreiche Kampfroboter mit unterschiedlichen Fähigkeiten und Waffen
- ➖ Nervende Sprachausgabe
- ➖ Ungenügende KI
- ➖ Lahme Präsentation zwischen den Missionen
- ➖ Wenig Abwechslung im Missionsdesign

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **68**

Von: Sascha Lohmüller

Der Konsolenhit rund um bionische Soldaten erscheint nun für den PC.



ROBOTER | Androiden begegnen Ihnen in vielen Variationen; gefährlich sind sie alle.

Bionic Commando

Nathan Spencer, Ihr Alter Ego, ist ein Exsoldat, bionisch aufgemotzt und sitzt im Gefängnis. Nach dem Krieg wurde er schlicht nicht mehr gebraucht und eingelocht. Eine terroristische Bedrohung zwingt seine Vorgesetzten jedoch, die Haftstrafe noch einmal zu überdenken, und so wird er in die besetzte Metropole Ascension City verfrachtet.

So viel zur Vorgeschichte von Bionic Commando. In den folgenden Stunden hangeln und schießen Sie sich in der Verfolgerperspektive durch die verschiedenen Bereiche der virtuellen Großstadt. Neben diversen Waffen ist Ihr wichtigstes Mittel, um sich Gegner vom Hals zu schaffen, Ihr bionischer Arm. Mit dessen Hilfe werfen und schlagen Sie Gegner, Autos, Felsen und allerlei andere Dinge quer durch die großräumigen Gebiete. Auch größere Abgründe lassen sich damit schwingend überwinden.

Da die Passagen, in denen Sie Ihre bionischen Fähigkeiten einsetzen, das Hauptmerkmal des Spieles sind, dürfte Bionic Commando gerade für Einsteiger oftmals zum Frusterlebnis werden. Bis Sie sich nämlich in die vielfältigen Möglichkeiten der komplexen Steuerung eingearbeitet haben, vergehen schon mal ein paar Stunden.

Im Mehrspielermodus balgen sich bis zu acht Spieler in klassischen Modi wie Deathmatch und Capture the Flag. Schade: Gegenstände zu schleudern, ist dabei nicht möglich, weswegen das Gerangel unspektakulär ausfällt.

Ein Gamepad ist übrigens nicht vonnöten. Capcom hat wieder mal gezeigt, wie eine gute Konsolenumsetzung aussieht, und so steuert sich Nathan mit Maus und Tastatur mindestens genau so geschmeidig wie per Gamepad. ❑

MEINE MEINUNG |

Sascha Lohmüller





„Einsteiger dürften anfangs frustriert sein."

Bis ich mich an die Steuerung von Bionic Commando gewöhnt hatte, gingen ein paar Stündchen ins Land. Da man in der ersten Spielhälfte nach und nach seine Fähigkeiten freischaltet, kann man die ersten 50 Prozent von Bionic Commando durchaus als Tutorial sehen. Hat man sich jedoch einmal mit den Möglichkeiten vertraut gemacht, entfaltet das Spiel seinen ganzen Reiz. Roboter mit Gabelstaplern zu bewerfen und nebenbei einen LKW auf Gegner kippen – das hat schon was. Vorbildlich: Die Steuerung wurde großartig für Maus und Tastatur angepasst.

BIONIC COMMANDO

Ca. € 40,-
17. Juli 2009

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Action
Entwickler: GRIN
Publisher: Capcom
Sprache: English
Kopierschutz: Noch nicht bekannt, Games for Windows Live wird unterstützt

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Detaillierte Charaktermodelle und effektvolle Spezialfähigkeiten
Sound: Hervorragende englische Sprecher (Nathan wird von Faith-No-More-Sänger Mike Patton gesprochen)
Steuerung: Sehr komplexe, dennoch nicht komplizierte Steuerung

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: 3 Mehrspielermodi (Deathmatch, Team Deathmatch, Capture the Flag) auf 12 Karten
Zahl der Spieler: Bis zu acht Spieler

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

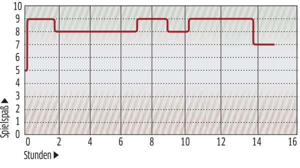
Minimum: 2,4 GHz Dualcore, 1,5 GB RAM, 8 GB HD, 512-MB-Grafikkarte, Windows XP/Vista
Empfehlenswert: 3 GHz Dualcore, 2 GB RAM, 8 GB HD, 512-MB-Grafikkarte, Windows XP/Vista

JUGENDEIGNUNG

USK: Keine Jugendfreigabe
Im Verlauf des Spieles tötet der Spielcharakter zahlreiche Gegner. Splattereffekte sind nicht zu sehen, dennoch fließt reichlich Blut.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Review-Version
Spielzeit (Std.:Min.): 15:00



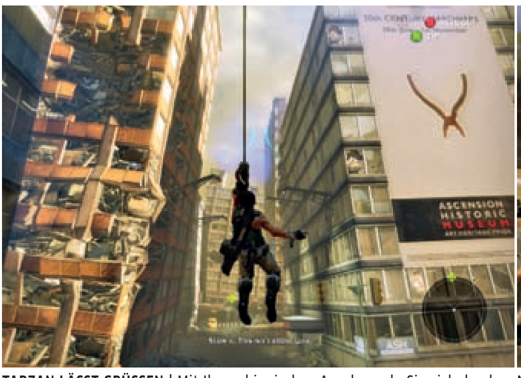
Bei unserer Review-Version traten keinerlei Bugs und Abstürze auf.

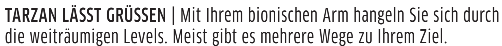
PRO UND CONTRA

- ➕ Großartige Soundeffekte und Sprecher, vor allem Mike Patton, der den Protagonisten vertont
- ➕ Actionreiche Schwung- und Kampfpassagen in großräumigen Levels
- ➕ Viele gelungene Anspielungen auf den Konsolen-Urvater
- ➕ Sehr umfangreiche, anspruchsvolle Steuerung, …
- ➖ … die gerade zu Beginn vor allem Anfänger überfordern dürfte
- ➖ Belanglose Hintergrundgeschichte
- ➖ Der Mehrspielermodus muss leider ohne die meisten bionischen Fähigkeiten auskommen.

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG 84





TARZAN LÄSST GRÜSSEN | Mit Ihrem bionischen Arm hangeln Sie sich durch die weiträumigen Levels. Meist gibt es mehrere Wege zu Ihrem Ziel.



NAHAUFNAHME | Per Knopfdruck zoomen Sie ans Geschehen heran, so können Sie deutlich besser zielen und schießen genauer.

Von: Felix Schütz

Nachgelegt: Ein Add-on verleiht Spores Weltallphase ein wenig mehr Substanz.



▲ **EINSATZ** | Missionen spielen stets auf Planetenoberflächen. Der neue Abenteuereditor erlaubt simple Action-, Adventure- und Geschicklichkeitsaufgaben.

◀ **RAUMFAHRER** | Der Kreaturen-Editor ist immer noch ein Meisterwerk. Diesmal stattet man sein Tierchen auch mit futuristischem Gerät aus.

Spore: Galaktische Abenteuer

Dass sich die Begriffe „genial" und „öde" nicht ausschließen, hat **Spore** im vergangenen Jahr bewiesen: Der ambitionierte Mix aus Lebenssimulation und Strategie entpuppte sich als ebenso niedlich wie belanglos. Auch das Ergänzungsset **Süß & Schrecklich** lieferte nur neue Bausteine für den Editor, machte das Spiel also nicht besser. Anders nun das erste vollwertige Add-on **Galaktische Abenteuer** – es legt ein paar frische Spielinhalte nach.

Im Zentrum steht die letzte Spielphase im Weltall. Flog der Spieler dort bislang nur planlos von einem Sternensystem zum nächsten, hat man dank **Galaktische Abenteuer** immerhin etwas mehr zu tun. An zufällig ausgewählten Orten erhält der Spieler nämlich Missionen, für die er sich erstmals mit seiner Kreatur auf Planetenoberflächen herunterbeamen muss. So bekommt man sein mit Liebe erstelltes Geschöpf endlich mal wieder zu Gesicht – schön! Die Einsätze sind für **Spore**-Verhältnisse zwar relativ abwechslungsreich, aber auch oberflächlich: Man erledigt Botengänge, spricht mit NPCs, nimmt an Bodenschlachten teil, schleicht sich in Feindbasen hinein – ein ordentlicher Aufgabenmix, der aber jeglichen Tiefgang vermissen lässt. Immerhin versprüht das Ganze einen Hauch von Rollenspiel: Zur Belohnung für die teils nur minutenlangen Missionen gibt's Erfahrungspunkte, dank denen die Spielerkreatur im Rang aufsteigt, bessere Ausrüstung bekommt und neue Fähigkeiten lernt.

Ein neuer Editor versetzt den Spieler in die Lage, solche Missionen sogar selbst zu entwerfen. Die Bedienung ist dabei angenehm intuitiv und die Möglichkeiten sind vielfältig: Man definiert Soundeffekte und Hintergrundmusik, legt die Verhaltensmuster von NPCs fest, teilt eine Mission in verschiedene Akte mit eigenen Auftragszielen ein und kann das Ergebnis jederzeit mit einem Klick Probe spielen. Genügend Zeit und Fantasie vorausgesetzt, ist es theoretisch möglich, sogar die von Entwickler Maxis entworfenen Einsätze nachzubauen! So wie bei allen selbst erstellten Inhalten darf man auch diese Abenteuer in die **Spore**-Datenbank hochladen, um sie so mit anderen Spielern zu teilen. Der Missionsnachschub ist dadurch praktisch grenzenlos. Mit solch guten Ideen wertet **Galaktische Abenteuer** die Endphase von **Spore** also immerhin ein wenig auf – schade nur, dass die übrigen Abschnitte unangetastet und damit langweilig bleiben. ❑

MEINE MEINUNG |

Felix Schütz



„Originelles Add-on zu einem enttäuschenden Spiel."

Ich kann **Spore** nur wenig abgewinnen und das ändert sich auch durch **Galaktische Abenteuer** nicht. Trotzdem ist es für Fans des Hauptspiels ein lohnenswertes Add-on, denn immerhin wird die Weltallphase mit einigen halbwegs witzigen Aufgaben gefüllt und die Kreatur rückt wieder stärker in den Mittelpunkt. Das Highlight der Erweiterung ist aber der Abenteuer-Editor: Leicht zu lernen und doch ordentlich leistungsstark – wer genügend Geduld und Kreativität mitbringt, kann sich damit sicher lange Zeit beschäftigen. Ich jedoch lasse die Finger davon, denn **Spore** ist und bleibt mir einfach zu oberflächlich.

SPORE: GALAKTISCHE ABENTEUER



Ca. € 30,-
25. Juni 2009

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Aufbaustrategie
Entwickler: Maxis
Publisher: Electronic Arts
Sprache: Deutsch
Kopierschutz: SecuRom

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Kreischbuntes, schrilles Design, das technische Mängel (etwa einige verwaschene Texturen) weitestgehend mit Charme ausgleicht.
Sound: Atmosphärische und abwechslungsreiche Musik, die Qualität der Soundeffekte schwankt zwischen „erstklassig" und „nervig".
Steuerung: Die Menüs wirken edel und durchdacht, zeigen in der Praxis aber Schwächen. Speziell die Weltraumphase ist vollgepackt mit kleinen Icons und Schaltflächen.

MEHRSPIELERMODUS

Kein Mehrspielermodus. Spieler können ihre Kreaturen und Abenteuer allerdings bequem online miteinander teilen.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

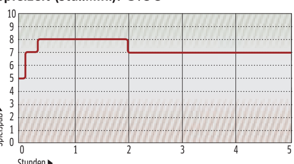
Minimum (Herstellerangaben): CPU mit 2,0 GHz, 512 MB RAM, 128-MB-Grafikkarte mit Shader-2.0-Unterstützung
Empfehlenswert: Core 2 Duo E6320 / Athlon 64 X2 5000+, 2 GB RAM, Geforce 8800 GT/Radeon HD 4850

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 12 Jahren
Obwohl **Spore** völlig unblutig ist, führt man bewaffnete Kriege gegen andere Völker. Sex wird lediglich humorvoll angedeutet.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Verkaufsversion
Spielzeit (Std.:Min.): 5:00



Achtung: Das Add-on setzt das installierte Hauptspiel **Spore** voraus. Beim Test traten keine Abstürze auf.

PRO UND CONTRA

- ➕ Die Weltallphase wird durch neue Aufgaben etwas interessanter.
- ➕ Innovativer Abenteuer-Editor
- ➕ Nach wie vor ein unerreicht genialer Kreaturen-Editor
- ➕ Stetiger Nachschub an Kreaturen, Missionen und Objekten
- ➖ Unverändert: die lahmen, simplen Spielphasen 2 bis 4
- ➖ Überladene Menüs in Phase 5
- ➖ Auch die neuen Aufgaben bieten Profis viel zu wenig Spieltiefe.

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **71**

Das Leben hat einen Sinn:



RTL II

Spitzengeschenk!

Jetzt PC Games abonnieren und eine tolle Prämie abgreifen!

Vias Nano USB Bluetooth Adapter (Prämien-Nr.: 003615):
Mit diesem Bluetooth®-Adapter in Nano-Größe können Sie Ihr Notebook oder Ihren PC mit nur wenigen Handgriffen um eine Bluetooth®-Schnittstelle erweitern. Dies ermöglicht Ihnen die schnelle und kabellose Datenübertragung zwischen PC und Handy, PDA oder anderen Bluetooth®-fähigen Geräten. Der Adapter misst nur 7 mm und kann so zum Beispiel problemlos während des Transports in der USB-Schnittstelle des Notebooks verbleiben.
Lieferbar solange Vorrat reicht.

Coupon ausgefüllt auf eine Postkarte kleben und ab damit an: Computec Media AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München, Telefon: +49 (0) 89 20 959 125, Fax: +49 (0) 89 20 028 111.

❒ Ja, ich möchte das **PC-Games-Abo** mit DVD.
(€ 63,-/12 Ausg. (= € 5,25/Ausg.); Ausland € 75,-/12 Ausg.; Österreich € 71,-/12 Ausg.)

❒ Ja, ich möchte das **PC-Games-Ab-18-Abo** mit DVD.
WICHTIG: Abo kann nur eingerichtet werden, wenn Sie Ihre Ausweiskopie mitschicken!
(€ 63,-/12 Ausg. (= € 5,25/Ausg.); Ausland € 75,-/12 Ausg.; Österreich € 71,-/12 Ausg.)

❒ Ja, ich möchte das **PC-Games-Extended-Abo** mit DVD.
(€ 78,90/12 Ausg. (= € 6,58/Ausg.); Ausland € 90,90/12 Ausg.; Österreich € 86,10/12 Ausg.)

Adresse des neuen Abonnenten, an die auch die Abo-Rechnung geschickt wird
(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail (für weitere Informationen)

Bitte schicken Sie die Rechnung an folgende Adresse:
(bitte nur angeben, wenn die Rechnungsanschrift von der Lieferanschrift abweicht)

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail (für weitere Informationen)

Bitte senden Sie mir folgende Gratis-Prämie:
Vias Nano USB Bluetooth Adapter
(Prämien-Nr. 003615)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

Bitte beachten: Bei Bankeinzug erhalten Sie zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!

❒ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit in Deutschland ca. zwei bis drei Wochen)

Kreditinstitut:

Konto-Nr.

BLZ

Kontoinhaber:

PG JA 14

❒ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit in Deutschland sechs bis acht Wochen)

Der neue Abonnent war in den letzten zwölf Monaten nicht Abonnent der PC Games. Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein! Das Abo gilt für mindestens zwölf Ausgaben und kann danach jederzeit mit einer Frist von drei Monaten zum Monatsende schriftlich gekündigt werden. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für PC Games mit DVD. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

Ich bin damit einverstanden, dass Sie mich per Post, Telefon oder E-Mail über weitere interessante Angebote informieren (ggf. streichen).

Datum — Unterschrift des neuen Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzlicher Vertreter)

Noch mehr Angebote für PC Games auf:

abo.pcgames.de

Dort finden Sie auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von PC Games und weiterer COMPUTEC-Magazine.



Von: Christian Schlütter

Fauler Zauber oder magische Erfahrung – was bringt das sechste Harry-Potter-Spiel?



1 **POTZBLITZ** | Die Gefechte mit den Todessern sind nicht sonderlich schwer, die Steuerung nervt aber.

2 **SUPPENKÜCHE** | Per Minispiel brauen Sie zum Beispiel Tränke. Die Kreisbewegungen, die Sie dabei machen, rühren wohl von der Wii-Version her.

3 **ROMANTISCH** | Die Helden werden langsam erwachsen. Ginny und Harry entwickeln Gefühle füreinander.

Harry Potter und der Halbblutprinz

Pünktlich zum Kinostart der sechsten Buchverfilmung erscheint wie immer das passende Spiel für alle Plattformen. Harry Potter kämpft darin nicht nur gegen die fiesen Feinde, sondern auch gegen eine schwammige Steuerung und eine veraltete Grafik.

Die Zauberschule Hogwarts wird von den sogenannten Todessern, bösen Zauberern unter dem Befehl von Lord Voldemort, angegriffen. Harry und seine Freunde müssen die Attacke abwehren und gleichzeitig mit ihrem aufkeimenden Interesse am anderen Geschlecht kämpfen. Eingebettet ist die Handlung in den Schulalltag, bei dem Sie in Minispielchen Tränke brauen oder Gegenstände fliegen lassen. Wer mag, darf auf dem Weg durch den verwinkelten Gebäudekomplex Wappen sammeln, um Boni zu ergattern. Oder Sie meistern Herausforderungen bei Duellen gegen Mitschüler oder den obligatorischen Quidditch-Turnieren.

Der Ansatz ist zwar nicht sonderlich innovativ, überzeugt aber durch das besondere Fantasy-Flair. Musik und Sprachausgabe sind auf hohem Niveau und unterstützen die tolle Atmosphäre. Weniger schön ist die veraltete Grafik. Während die Zaubersprüche ansehnliche Effekte produzieren, liegen die kantigen Texturen und die animationsarmen Zwischensequenzen am unteren Ende des Genre-Standards. Noch nerviger ist die hakelige Steuerung. Das Spiel scheint eher für Wii-Spieler ausgelegt zu sein. Kreisförmige Gesten und Schüttelbewegungen lassen sich mit Nintendos Eingabegeräten eindeutig besser ausführen als mit Maus und Tastatur. Auch ein Gamepad ist keine Hilfe. ❑



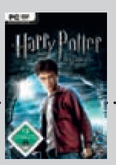
MEINE MEINUNG | *Christian Schlütter*



„Durchschnittliches Action-Adventure für Fans“

Auch wenn die Filme mich gut unterhalten haben, kann ich mich nicht als sonderlich großen **Harry Potter**-Fan bezeichnen. Trotzdem hat mich das Spiel zum sechsten Band einige Zeit beschäftigt. Weil die Atmosphäre stimmt, Musik und Sprachausgabe überzeugen und weil das Wappen-Sammeln Spaß macht. Dass das Story-Ende etwas abrupt einsetzt, ist der Buchvorlage geschuldet. Fans finden sicher einige Stunden gute Unterhaltung mit vielen Anspielungen. Wer aber mit dem ganzen **Potter**-Wahn nichts anfangen kann, greift lieber zu **Bully** oder **GTA 4**.

HARRY POTTER UND DER HALBBLUTPRINZ



Ca. € 40,-
2. Juli 2009

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Action-Adventure
Entwickler: Bright Light Studios
Publisher: Electronic Arts
Sprache: Deutsch
Kopierschutz: Einfache Abfrage des Codes auf der Verpackung. Es ist keine Online-Registrierung notwendig. Die DVD muss allerdings zum Spielen eingelegt sein.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Die Grafik ist größtenteils veraltet. Die Zauber-Effekte überzeugen zwar, dafür sind die Texturen grob und kantig und die Zwischensequenzen enttäuschen mit detailarmen Charakteren und Animationen.
Sound: Die Musik wirkt atmosphärisch sehr gut, die Sprecher machen einen guten Job.
Steuerung: Maus und Tastatur reagieren sehr ungenau, das Xbox-360-Gamepad eignete sich noch weniger.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

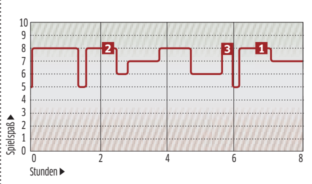
Minimum: Pentium 4 1,8 GHz, 256 MB RAM (1 GB für Vista), 5-GB-Festplatte, 64-MB-Grafikkarte

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 12 Jahren
Ein bisschen harmloses Knutschen, ein böser Werwolf – nichts, was Jugendliche verschrecken könnte.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Verkaufsversion
Spielzeit (Std.:Min.): 8:00



Wir testeten mit der fix und fertig verpackten Verkaufsversion. Abstürze oder Bugs traten in unserem Test nicht auf. Das Spiel lief die ganze Zeit stabil und flüssig.

PRO UND CONTRA

- ➕ Gute Atmosphäre
- ➕ Spannende Story
- ➕ Wiedererkennungswert für Fans
- ➕ Tolle Musikuntermalung
- ➕ Passable Sprachausgabe
- ➖ Hakelige, ungenaue Steuerung
- ➖ Minispielchen wiederholen sich zu oft
- ➖ Grafisch veraltet, unschöne Texturen
- ➖ Animationsarme Zwischensequenzen
- ➖ Recht kurze Spielzeit

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **73**

Von: Manfred Reichl

Sport ist Mord! Bei diesem Spiel gilt dies aber nur für Ihren Controller oder Ihre Tastatur!



TIMING | Beim Weitsprung müssen Sie auf den Punkt genau abspringen, wenn Sie aufs Treppchen wollen.

KRAFT | Nur wenn Sie durch Hin-und-her-Bewegungen Ihre Stoßkraft aufladen, knacken Sie im Kugelstoßen den Weltrekord.

TAKTIK | Bei Mittelstreckenrennen sollten Sie sich nicht verausgaben. Laufen Sie im Verfolgerfeld und sparen Sie im Windschatten der Rivalen Kraft.

Summer Athletics 2009

Die Olympischen Sommerspiele pausieren zwar in diesem Jahr, dennoch dürfen Sie sich 2009 sportlich betätigen: In Summer Athletics 2009 messen Sie sich in etlichen olympischen Disziplinen.

Eine stolze Anzahl von 28 Wettbewerben hat das Spiel zu bieten. Vom 100-m-Sprint über das Kugelstoßen bis hin zum Dreisprung sind etliche sportliche Herausforderungen dabei, die Sie von den Bundesjugendspielen kennen dürften. An exotischeren Wettkämpfen wie Turmspringen oder Bogenschießen können Sie sich ebenfalls versuchen. Sämtliche Disziplinen absolvieren Sie jeweils einzeln oder Sie nehmen an diversen Wettkampfserien teil, beispielsweise am klassischen Zehnkampf der Männer. Der Höher-Schneller-Weiter-Cup besteht aus insgesamt neun Sprung-, Sprint- und Wurfduellen. Natürlich haben Sie auch die Möglichkeit, eigene Wettkämpfe zu kreieren, in denen Sie in den Sportarten Ihrer Wahl antreten.

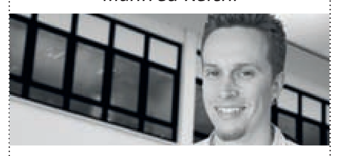
Brandneu im Vergleich zum Vorgänger ist diesmal der Modus Berlin Weltmeisterschaft. Darin absolvieren Sie in chronologischer Reihenfolge zahlreiche Wettkämpfe einer Leichtathletik-WM. Qualifizieren Sie sich beispielsweise in den Vorkämpfen nicht fürs Finale, müssen Sie tags drauf zuschauen, wenn es um die Medaillen geht.

Der Karriere-Modus ist auch wieder mit von der Partie, allerdings läuft dieser noch genauso unspektakulär ab wie im Vorjahr.

Die Spielmechanik ist weiterhin sehr simpel gestrickt. Sämtliche Disziplinen beherrschen Sie im Handumdrehen, da nur wenige Tasten zum Einsatz kommen. In etlichen Wettbewerben ist das richtige Timing gefragt. Andere setzen hingegen auf Geschwindigkeit und es ist Ihre Aufgabe, so schnell wie möglich auf die Tasten zu hämmern oder den Ministick Ihres Controllers nach rechts und links zu bewegen. Dabei geht es manchmal ziemlich rabiat zur Sache und Sie sollten sich gut überlegen, ob Sie Ihrer Peripherie diese Belastung zumuten möchten.

Solche wilden Disziplinen können Sie aber auch auslassen. Der Großteil der Sportarten setzt ohnehin auf eine Kombination aus Timing, Schnelligkeit und Rhythmus. ❑

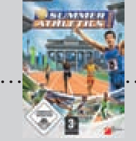
MEINE MEINUNG | *Manfred Reichl*



„Extrem simpel, aber irgendwie macht's süchtig."

Seit den Summer Games aus dem Jahre 1984 ist dieses Konzept einfach nicht totzukriegen. Natürlich ist in sämtlichen Disziplinen die Steuerung extrem simpel, aber warum auch ein Hexenwerk daraus machen? Denn trotz aller Schlichtheit kann man sich in sämtlichen Disziplinen durch Üben, Üben und nochmals Üben immer wieder aufs Neue um einige Zentimeter oder Zehntelsekunden verbessern. Mit einem Controller macht es aber mehr Spaß als mit der Tastatur. Die Lauf-Disziplinen sind dann allerdings anstrengender.

SUMMER ATHLETICS 2009



Ca. € 30,-
10. Juli 2009

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Sport
Entwickler: 49Games
Publisher: dtp entertainment AG
Sprache: Deutsch
Kopierschutz: ProtectDVD

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Unspektakulär. Die Animationen in den meisten Sportarten sehen gut aus, einige hölzern.
Sound: Ebenfalls zweckmäßig, leistet sich aber keine groben Patzer
Steuerung: Sehr simpel, setzt auf Timing, Schnelligkeit und Rhythmus; bietet aber auch Tiefgang und reagiert genau auf Ihre Befehle

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Alle 28 Disziplinen können auch gegeneinander gespielt werden. In einigen treten Sie nacheinander, in einigen gleichzeitig an.
Zahl der Spieler: Zwei bis vier

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

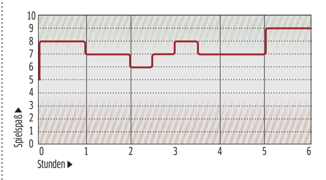
Minimum: P4 mit 1,4 GHz, 1 GB RAM, XP SP2/Vista, DirectX 9.0c Grafik mit 256 MB, DirectX 9.0c Sound
Empfehlenswert: 2,40 GHz, 2 GB RAM, XP SP2/Vista, DirectX 9.0c Grafik mit 512 MB, DirectX 9.0c Sound

JUGENDEIGNUNG

USK: Ohne Altersbeschränkung
Hier dürfen sich gerne auch die ganz Kleinen mit verausgaben.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: PC Goldmaster
Spielzeit (Std.:Min.): 6:00



Es kam während unseres Tests zu keinerlei Abstürzen oder Bugs.

PRO UND CONTRA

- ➕ Sehr simple Steuerung, die Einsteiger sofort durchschauen, die aber auch genug Tiefe für Perfektionisten bietet.
- ➕ Die Jagd auf sämtliche Weltrekorde macht süchtig.
- ➕ Garantiert unterhaltsame Mehrspieler-Wettkämpfe
- ➖ Grafik und Präsentation sind unspektakulär ausgefallen.
- ➖ Akustisch hätten lizenzierte Songs für Abwechslung gesorgt.
- ➖ Keine Lizenzen für offizielle Wettbewerbe oder Athleten
- ➖ Karriere-Modus wirkt aufgesetzt.
- ➖ Wenig Möglichkeiten im Charakter-Editor

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **75**

PC-GAMES-EINKAUFSFÜHRER

Die 100 besten PC-Spiele

PC Games listet die besten Spiele aller Genres auf – zusammen mit unvergesslichen Meisterwerken.

Monat für Monat stellen wir Ihnen im Einkaufsführer die besten Spiele aller Genres vor.

Dabei gelten einige Regeln. Wir führen Spiele auf, die in den vergangenen 36 Ausgaben getestet wurden (ausgenommen Online-Rollenspiele und Mehrspieler-Shooter, die regelmäßig Updates erhalten). Wertungsänderungen für Spiele gibt es bei Nachtests, falls zum Beispiel ein Patch dies erfordert.

Hinweise: Wertungen vor Ausgabe 02/06 sind nur bedingt vergleichbar, da es vorher noch keine Motivationskurve gab. Bei gleicher Wertung entscheidet die Aktualität des Spiels über dessen Platzierung in der Liste. Bei Sportspiele-Serien ist nur der aktuell beste Teil aufgeführt. Die Preisangabe entspricht dem aktuellen Stand. Bei Online-Rollenspielen fallen in der Regel noch monatliche Gebühren an, die Sie mit einberechnen müssen.

PC-Spiele selbst bewerten geht natürlich auch. Besuchen Sie doch einfach unser eigens dafür eingerichtetes Portal www.gamesvote.de. Als registrierter Nutzer dürfen Sie dort mit wenigen Klicks Ihre persönlichen Highlights und Enttäuschungen bewerten, Kommentare dazu verfassen oder sich einen Überblick verschaffen, welche Genres und welche PC-Spiele gerade angesagt sind. Wir freuen uns auf Ihren Besuch. ❑

Strategiespiele



Warhammer 40.000: Dawn of War 2
Krachende Echtzeitschlachten mit Rollenspielelementen: ein echtes Meisterwerk!
04/09 I THQ I Ca. € 35,-
USK: Ab 16 Jahren
91

Paraworld
Nach den ersten Missionen kommen Sie von den Dino-Schlachten nicht mehr los!
10/06 I Sunflowers I Ca. € 10,-
USK: Ab 12 Jahren
88

Empire: Total War
Perfekt inszenierte Strategiemischung, die nur mit einigen KI-Mängeln zu kämpfen hat.
05/09 I Sega I Ca. € 40,-
USK: Ab 12 Jahren
90

Dawn of War: Dark Crusade
Überzeugend: eine dynamische Kampagne, sieben Spielvölker, toller Mehrspielerteil.
12/06 I THQ I Ca. € 10,-
USK: Ab 16 Jahren
85

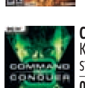
Company of Heroes
Grandios: detailreiche Grafik und dramatische Missionen im Zweiten Weltkrieg.
11/06 I THQ I Ca. € 10,-
USK: Ab 16 Jahren
90

Heroes of Might and Magic 5: TotE
Neue Einheiten, neue Fraktion: Das alleine lauffähige Add-on **Tribes of the East** begeistert.
12/07 I Ubisoft I Ca. € 10,-
USK: Ab 12 Jahren
85

Battleforge
Innovatives Sammelkartenspiel trifft Online-Strategie. Schnell, spaßig, süchtig machend!
06/09 I Electronic Arts I Ca. € 20,-
USK: Ab 12 Jahren
88

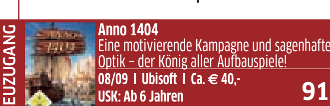
World in Conflict
Gut inszenierte Echtzeittaktik, die im Mehrspielermodus so richtig auftrumpft.
10/07 I Activision-Blizzard I Ca. € 10,-
USK: Ab 16 Jahren
85

Medieval 2: Total War
Großartiger Mix aus Rundenmodus und eindrucksvollen Mittelalter-Gefechten.
12/06 I Sega I Ca. € 10,-
USK: Ab 12 Jahren
88



C&C 3: Tiberium Wars
Kane, Nod, GDI, Aliens – die bunte Popcorn-strategie ist kurzweilig, aber nicht perfekt.
05/07 I Electronic Arts I Ca. € 15,-
USK: Ab 16 Jahren
85

Aufbauspiele & WiSims



NEUZUGANG
Anno 1404
Eine motivierende Kampagne und sagenhafte Optik – der König aller Aufbauspiele!
08/09 I Ubisoft I Ca. € 40,-
USK: Ab 6 Jahren
91

Die Siedler 2: Die nächste Generation
Wuseloptik und das klassische Spielgefühl machen die eintönige Kampagne wett.
10/06 I Ubisoft I Ca. € 10,-
USK: Ab 6 Jahren
82

Die Sims 3
Umfangreicher, detaillierter, aber auch etwas unübersichtlicher ist EAs dritte Lebens-Sim.
07/09 I Electronics Arts I Ca. € 45,-
USK: Ab 6 Jahren
89

Caesar 4
Komplexe, aber leicht zugängliche und motivierende Aufbaustrategie im alten Rom.
11/06 I Activision-Blizzard I Ca. € 10,-
USK: Ab 12 Jahren
81

Civilization 4: Colonization
Perfekte Neuauflage eines Strategie-Klassikers, die lange Zeit motiviert.
11/08 I 2k Games I Ca. € 15,-
USK: Ab 6 Jahren
87

Grand Ages: Rome
Reiht sich mit toller Grafik und Rollenspiel-Teil nur knapp hinter **Caesar 4** ein.
04/09 I Kalypso Media I Ca. € 25,-
USK: Ab 6 Jahren
80

Fußball Manager 09
Verteidigt dank sinnvoller Neuerungen und besserer Grafik souverän den Thron.
12/08 I Electronic Arts I Ca. € 45,-
USK: Ohne Altersbeschränkung
86

Die Gilde 2 (V. 1.20)
Gelungenes Mittelalter-Flair, doch die Mischung aus **Sims** und **WiSim** hinkt.
05/07 I Jowood I Ca. € 10,-
USK: Ohne Altersbeschränkung
79



Anno 1701
Witzige Computergegner, Traumgrafik und ein Soundtrack zum Niederknien.
12/06 I Sunflowers I Ca. € 25,-
USK: Ab 6 Jahren
86

Eishockey Manager 2007
Eine gute Simulation mit viel Tiefgang, verknüpft mit einer einfachen Benutzerführung.
02/07 I TGC I Ca. € 10,-
USK: Ohne Altersbeschränkung
78

Einzelspieler-Shooter



Crysis
Grandiose Optik und gelungenes Gameplay: ein klasse Shooter!
12/07 I Electronic Arts I Ca. € 25,-
USK: Keine Jugendfreigabe
94

S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl
Stimmungsvoller Endzeit-Shooter mit genialer Optik und Rollenspiel-Elementen.
05/07 I THQ I Ca. € 10,-
USK: Keine Jugendfreigabe
90

Bioshock
Top-Atmosphäre, erfrischendes Unterwasser-Setting, knallharte Gegner. Muss man haben!
10/07 I Take 2 I Ca. € 10,-
USK: Keine Jugendfreigabe
93

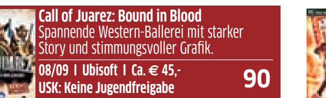
Far Cry 2
Shooter-Spektakel in Afrika: dank offener Welt und grandiosen Schießereien ein Hit!
12/08 I Ubisoft I Ca. € 25,-
USK: Keine Jugendfreigabe
89

Call of Duty 4: Modern Warfare
Der Wahnsinn des Krieges in unheimlicher Verdichtung plus Dauerspaß im Multiplayer.
01/08 I Activision-Blizzard I Ca. € 30,-
USK: Keine Jugendfreigabe
92

Dead Space
Science-Fiction-Grusel-Kracher mit viel Atmosphäre und noch mehr Blut.
pcgames.de I Electronic Arts I Ca. € 30,-
USK: Keine Jugendfreigabe
88

Crysis Warhead
Sechs spannende Stunden bester Shooter-Unterhaltung in geballter Grafikpracht.
11/08 I Electronic Arts I Ca. € 30,-
USK: Keine Jugendfreigabe
91

Half-Life 2: Episode Two
Mit Szenen, wuchtiger als die des Hauptspiels: **Episode Two** lässt Münder offen stehen.
11/07 I Electronic Arts I Ca. € 15,-
USK: Keine Jugendfreigabe
87



NEUZUGANG
Call of Juarez: Bound in Blood
Spannende Western-Ballerei mit starker Story und stimmungsvoller Grafik.
08/09 I Ubisoft I Ca. € 45,-
USK: Keine Jugendfreigabe
90

Rainbow Six: Vegas
Gut aussehender Taktik-Shooter mit tollem Deckungssystem, aber schwacher Story.
02/07 I Ubisoft I Ca. € 10,-
USK: Keine Jugendfreigabe
87

Mehrspieler-Shooter

Counter-Strike Source
Dieses Wunderwerk von einem Wettkampf-Shooter ist in der Spielbarkeit unübertroffen.
12/05 I Electronic Arts I Ca. € 15,-
USK: Ab 16 Jahren
92



Call of Duty: World at War
Sorgt für durchspielte Nächte auf spannend inszenierten Schlachtfeldern.
02/09 I Activision-Blizzard I Ca. € 50,-
USK: Keine Jugendfreigabe
87

Unreal Tournament 3
Wahnwitzig schneller Mehrspieler-Shooter voller Waffen und Fahrzeuge. Kracht!
01/08 I Midway I Ca. € 15,-
USK: Ab 16 Jahren
91



Battlefield 2142 (V. 1.2)
Die Zukunftsvariante der **Battlefield**-Serie punktet mit dem neuen Titanen-Modus.
05/07 I Electronic Arts I Ca. € 25,-
USK: Ab 16 Jahren
87

Battlefield 2
Realistisch angehauchter, superber Shooter zu Lande, zu Wasser und in der Luft.
08/05 I Electronic Arts I Ca. € 10,-
USK: Ab 16 Jahren
91

Enemy Territory: Quake Wars
Nach etwas Eingewöhnungszeit offenbart sich ein fantastischer Team-Shooter.
12/07 I Activision-Blizzard I Ca. € 15,-
USK: Ab 16 Jahren
85

Left 4 Dead (dt.)
Simpler Koop-Shooter, der wahre Adrenalin-Fluten auslöst. Mit Freunden ein Hit!
01/09 I Electronic Arts I Ca. € 30,-
USK: Keine Jugendfreigabe
89

Team Fortress 2
Hinter dem Comic-Kleid stecken schwarzhumorige Kämpfe mit Teamwork-Prägung.
12/07 I Electronic Arts I Ca. € 15,-
USK: Keine Jugendfreigabe
84



Unreal Tournament 2004 (dt.)
Rasend schneller Shooter mit großen Außenlevels, Vehikeln und neuem Onslaught-Modus.
05/04 I Atari I Ca. € 10,-
USK: Ab 16 Jahren
89



Red Orchestra
Gute Alternative zu **Day of Defeat: Source**. Mit Fahrzeugen, aber bescheidener Optik.
06/06 I Frogster I Ca. € 10,-
USK: Ab 16 Jahren
83

Action & Action-Adventures



NEUZUGANG
Street Fighter 4
Tadellose PC-Umsetzung eines brillanten Prügelspiels – am besten mit Arcade-Stick.
08/09 I Capcom I Ca. € 40,-
USK: Ab 12 Jahren
92

John Woo presents Stranglehold (dt.)
Bei den wilden Schießereien bleibt wirklich kein Pixelstein auf dem anderen.
10/07 I Midway I Ca. € 10,-
USK: Keine Jugendfreigabe
84

GTA 4*
Die riesige Spielwelt und die packende Story sorgen für wochenlangen Ganovenspaß.
01/09 I Rockstar Games I Ca. € 40,-
USK: Keine Jugendfreigabe
92

Infernal
Schön inszenierte Engel-Teufel-Geschichte mit leichten spielerischen Schwächen.
04/07 I Eidos I Ca. € 10,-
USK: Keine Jugendfreigabe
84

Portal
Ein außergewöhnliches Spiel mit Portalen und tollem Humor: absolute Pflicht!
11/07 I Electronic Arts I Ca. € 15,-
USK: Ab 12 Jahren
89

Prince of Persia
Atemberaubendes Einsteiger-Jump&Run: irre akrobatisch, aber zu leicht und spannungsarm.
02/09 I Ubisoft I Ca. € 20,-
USK: Ab 12 Jahren
83

Tom Clancy's H.A.W.X.
Spannendes Luftkampfspiel mit innovativen Ideen. Die Story fällt jedoch platt aus.
05/09 I Ubisoft I Ca. € 45,-
USK: Ab 16 Jahren
86

Assassin's Creed
Als Attentäter Altair erleben Sie eine fesselnde Story und tolle Kampfsequenzen.
05/08 I Ubisoft I Ca. € 30,-
USK: Ab 16 Jahren
83

NEUZUGANG
Bionic Commando
Supersoldat jagt Terroristen: Spaßiger Actionkracher, aber für Einsteiger viel zu schwer.
09/09 I Capcom I Ca. € 40,-
USK: Keine Jugendfreigabe
84

Resident Evil 4
Fesselnder Survival-Horror von der Konsole. Ein Patch rettet die Atmosphäre.
05/07 I Ubisoft I Ca. € 10,-
USK: Keine Jugendfreigabe
83

* Hinweis: Installation von Patch #1 und Quad-Core-CPU dringend für reibungslosen Spielverlauf empfohlen!

Rollenspiele & Action-Rollenspiele

Fallout 3
Zynisch, atmosphärisch, gewaltig – ein Rollenspiel-Hit mit reichlich Ballerspaß.
01/09 I Ubisoft I Ca. € 30,-
USK: Keine Jugendfreigabe
90

The Fall Reloaded
Cleveres, aber grafisch veraltetes Endzeit-Rollenspiel mit guter Atmosphäre.
10/06 I Koch Media I Ca. € 10,-
USK: Ab 16 Jahren
83

The Witcher Enhanced Edition
Modernes Fantasy-Spektakel mit coolem Helden, viel Action und intelligenter Story.
10/08 I Atari I Ca. € 25,-
USK: Keine Jugendfreigabe
87

Two Worlds
Die riesige und optisch schöne Welt bietet viel Rollenspiel mit kleinen Schwächen.
07/07 I Zuxxez I Ca. € 10,-
USK: Ab 12 Jahren
82

Neverwinter Nights 2 (V. 1.04)
Klassisches Party-Rollenspiel mit taktischen Kämpfen, guter Story und D&D-Regelsystem.
01/07 I Atari I Ca. € 10,-
USK: Ab 12 Jahren
87

Das Schwarze Auge: Drakensang
Gute Umsetzung des komplexen Pen&Paper-Regelwerks mit abwechslungsreichen Quests.
09/08 I Dtp I Ca. € 20,-
USK: Ab 12 Jahren
81

Mass Effect
Sci-Fi-Meisterwerk mit brillanter Story und viel Action, aber monotonen Nebenquests.
08/08 I Electronic Arts I Ca. € 20,-
USK: Ab 16 Jahren
85

NEUZUGANG
Divinity 2: Ego Draconis
Tolle Quests und ungewöhnliche Drachenflugsequenzen mit Mängeln in Sachen Bedienung.
09/09 I Dtp I Ca. € 42,-
USK: Ab 12 Jahren
80

Jade Empire: Special Edition
Biowares Asia-Epos begeistert mit einer dichten Handlung und rührenden Quests.
04/07 I Take 2 I Ca. € 35,-
USK: Ab 12 Jahren
84

Sacred 2: Fallen Angel
Gutes Hack&Slay mit massenhaft Items und riesiger Welt. Einige Bugs nerven aber.
12/08 I Deep Silver I Ca. € 25,-
USK: Ab 16 Jahren
79

Online-Rollenspiele

World of Warcraft
Können acht Millionen WoW-Spieler irren? Das populärste MMORPG auf Platz 1.
02/05 I Activision-Blizzard I Ca. € 10,-
USK: Ab 12 Jahren
94

Guild Wars Nightfall
Das dritte Guild Wars-Paket richtet sich an Einsteiger und PvE-Liebhaber.
01/07 I Flashpoint I Ca. € 15,-
USK: Ab 12 Jahren
84

Guild Wars
Auftakt einer innovativen Serie, in der organisierte Gilden gegeneinander antreten.
07/05 I Flashpoint I Ca. € 20,-
USK: Ab 12 Jahren
90

Everquest 2
Mit allen Erweiterungen gehört EQ 2 zu den dicksten MMORPG-Paketen überhaupt.
02/05 I Ubisoft I Ca. € 10,-
USK: Ab 12 Jahren
83

Der Herr der Ringe Online: Die Schatten von Angmar
Tolkiens Werk als herrliche Online-Spielwiese.
07/07 I Codemasters I Ca. € 10,-
USK: Ab 12 Jahren
87

Runes of Magic
Das Spiel kommt ohne monatliche Gebühren aus und liefert trotzdem gute Fantasykost.
06/09 I Frogster I Ca. € 10,-
USK: Ab 12 Jahren
80

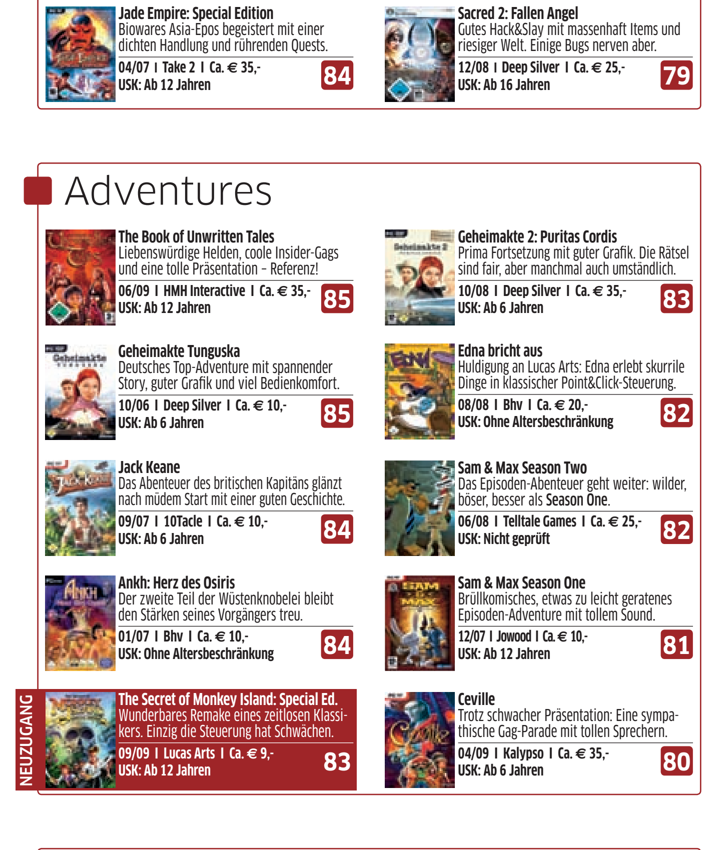
Guild Wars Factions
Mehr Spielfläche, mehr Klassen, mehr Skills, mehr PvP – Guild Wars für Profis.
07/06 I Flashpoint I Ca. € 20,-
USK: Ab 12 Jahren
86

Dark Age of Camelot
Eine Fangemeinde hält diesem PvP-betonten MMORPG die Treue. Einsteiger haben's schwer.
01/02 I Flashpoint I Ca. € 10,-
USK: Ab 12 Jahren
80

Warhammer Online: Age of Reckoning
Buntes PvP-Gemetzel in einer schön umgesetzten Tabletop-Welt. Schwächen im PvE.
12/08 I Electronic Arts I Ca. € 20,-
USK: Ab 12 Jahren
84

City of Villains
Seitenwechsel: Hier sind Sie Schurke statt Superheld. Ansonsten ähnelt es City of Heroes.
01/06 I Flashpoint I Ca. € 20,-
USK: Ab 12 Jahren
78

Adventures



The Book of Unwritten Tales
Liebenswürdige Helden, coole Insider-Gags und eine tolle Präsentation – Referenz!
06/09 I HMH Interactive I Ca. € 35,-
USK: Ab 12 Jahren
85

Geheimakte 2: Puritas Cordis
Prima Fortsetzung mit guter Grafik. Die Rätsel sind fair, aber manchmal auch umständlich.
10/08 I Deep Silver I Ca. € 35,-
USK: Ab 6 Jahren
83

Geheimakte Tunguska
Deutsches Top-Adventure mit spannender Story, guter Grafik und viel Bedienkomfort.
10/06 I Deep Silver I Ca. € 10,-
USK: Ab 6 Jahren
85

Edna bricht aus
Huldigung an Lucas Arts: Edna erlebt skurrile Dinge in klassischer Point&Click-Steuerung.
08/08 I Bhv I Ca. € 20,-
USK: Ohne Altersbeschränkung
82

Jack Keane
Das Abenteuer des britischen Kapitäns glänzt nach müdem Start mit einer guten Geschichte.
09/07 I 10Tacle I Ca. € 10,-
USK: Ab 6 Jahren
84

Sam & Max Season Two
Das Episoden-Abenteuer geht weiter: wilder, böser, besser als Season One.
06/08 I Telltale Games I Ca. € 25,-
USK: Nicht geprüft
82

Ankh: Herz des Osiris
Der zweite Teil der Wüstenknobelei bleibt den Stärken seines Vorgängers treu.
01/07 I Bhv I Ca. € 10,-
USK: Ohne Altersbeschränkung
84

Sam & Max Season One
Brüllkomisches, etwas zu leicht geratenes Episoden-Adventure mit tollem Sound.
12/07 I Jowood I Ca. € 10,-
USK: Ab 12 Jahren
81

NEUZUGANG
The Secret of Monkey Island: Special Ed.
Wunderbares Remake eines zeitlosen Klassikers. Einzig die Steuerung hat Schwächen.
09/09 I Lucas Arts I Ca. € 9,-
USK: Ab 12 Jahren
83

Ceville
Trotz schwacher Präsentation: Eine sympathische Gag-Parade mit tollen Sprechern.
04/09 I Kalypso I Ca. € 35,-
USK: Ab 6 Jahren
80

Sportspiele



Pro Evolution Soccer 2008
Eine brillante Fußball-Simulation. Die Bundesliga-Lizenz fehlt allerdings.
12/07 I Konami I Ca. € 10,-
USK: Ohne Altersbeschränkung
90

RTL Skispringen 2007
Die offiziellen Schanzen 2007 und die innovative Steuerung sorgen für Skisprung-Spaß.
01/07 I RTL I Ca. € 10,-
USK: Ohne Altersbeschränkung
82

NBA Live 07
Die beste Basketball-Simulation auf dem Markt. Geniale Atmosphäre.
11/06 I Electronic Arts I Ca. € 15,-
USK: Ohne Altersbeschränkung
90

FIFA 07
Ballphysik verbessert, Defensivleistung der KI bleibt schlecht, klasse Atmosphäre.
11/06 I Electronic Arts I Ca. € 10,-
USK: Ohne Altersbeschränkung
81

NHL 07
Dank des Skillsticks eine intuitive Steuerung für ein großartiges Schlittschuh-Erlebnis.
11/06 I Electronic Arts I Ca. € 20,-
USK: Ohne Altersbeschränkung
89

32nd America's Cup
Spannende Rennen auf dem Wasser, es mangelt jedoch an Atmosphäre.
07/07 I Morphicon I Ca. € 40,-
USK: Ohne Altersbeschränkung
80

Madden NFL 07
Die NFL Europe feiert ihren Einstand. Das ist Football in Reinkultur.
11/06 I Electronic Arts I Ca. € 15,-
USK: Ohne Altersbeschränkung
88

Ski Alpin Racing 2007
Ski-Rennen mit motivierender Karriere. Gelungen, aber die Daten sind veraltet.
01/07 I RTL I Ca. € 15,-
USK: Ohne Altersbeschränkung
80

Tiger Woods PGA Tour 07
Grafik und Realismus sind spitze. Aber nur wenig Neues im Vergleich zur 06er-Ausgabe.
11/06 I Electronic Arts I Ca. € 15,-
USK: Ohne Altersbeschränkung
86

Top Spin 2
Tennis-Simulation mit klasse Grafik und Steuerung, nur die Karriere enttäuscht.
02/07 I Dtp I Ca. € 15,-
USK: Ohne Altersbeschränkung
79

Rennspiele



Colin McRae Dirt
Eine fordernde Karriere und mehrere Rennklassen – ein Rallyespiel der Extraklasse.
07/07 I Codemasters I Ca. € 15,-
USK: Ohne Altersbeschränkung
88

Burnout Paradise
Spitzen-Arcade-Racer, der nur an der offenen Welt und aufkommender Monotonie krankt.
03/09 I Electronic Arts I Ca. € 20,-
USK: Ab 12 Jahren
83

GTR 2
Gute KI und ultrarealistische Physik fordern Rennspielprofis lange Zeit heraus.
10/06 I Atari I Ca. € 10,-
USK: Ohne Altersbeschränkung
87

Flatout: Ultimate Carnage
Zwar vermissen wir schmerzlich den LAN-Modus, trotzdem ein Top-Arcade-Racer.
08/08 I Empire Interactive I Ca. € 20,-
USK: Ab 12 Jahren
81

Race Driver: Grid
Innovative Inhalte und grandiose Grafik machen Grid zu einem Muss für Rennspieler.
07/08 I Codemasters I Ca. € 20,-
USK: Ab 6 Jahren
86

Pure
Kurzweiliger Arcade-Spaß, dessen riesige Strecken beeindrucken. Die Ladezeiten nerven.
11/08 I Disney Interactive I Ca. € 15,-
USK: Ab 6 Jahren
81

Race: The WTCC-Game
Einsteigerfreundliche Simulation der GTR 2-Entwickler ohne Karrieremodus.
01/07 I Eidos I Ca. € 15,-
USK: Ohne Altersbeschränkung
86

Trackmania United
Arcade-Fahrspaß gepaart mit einem herausragenden Strecken-Editor. Ideal für LAN-Partys.
04/07 I Deep Silver I Ca. € 25,-
USK: Ohne Altersbeschränkung
81

Xpand Rally Xtreme
Force Feedback par excellence, Grafik und umfangreicher Karrieremodus überzeugen.
02/07 I Deep Silver I Ca. € 10,-
USK: Ohne Altersbeschränkung
84

Need for Speed: Carbon
Arcade-Rennspiel mit spannenden Canyon-Rennen, die Sie mit KI-Teams bestreiten.
01/07 I Electronic Arts I Ca. € 10,-
USK: Ab 12 Jahren
81

CORE I5/CORE I7

INTELS NEUE CPU-GENERATION



Ab September sollen die neuen Intel-CPUs (Codename: „Lynnfield") verfügbar sein. Wir haben schon zwei Vorabmodelle: Das erste ist ein Quadcore-Prozessor mit 2,67 GHz – er heißt wahrscheinlich Core i5-750. Damit gleicht er größtenteils dem älteren Core i7-920, ihm fehlen jedoch die vier virtuellen Kerne per SMT-Technik. Zudem unterstützt der RAM-Controller nur Dual- statt Triple-Channel.

Dennoch ist der i5-750 fast genauso schnell wie der i7-920. Zudem lief er im Test mit 4,0 statt 2,67 GHz stabil. Unsere zweite Lynnfield-CPU ist der i7-860 mit 2,8 GHz, vier Kernen und SMT. Leider reichte die Zeit nicht für ein Review. Ausführliche Tests finden Sie in der PC Games Hardware Extreme 04/2009 (bereits erhältlich) und der PC Games Hardware 09/2009 (ab 05.08.).

Info: www.pcgameshardware.de

KILLER NIC XENO PRO/ULTRA

NEUE SPIELER-NETZWERKKARTEN

Weniger Lag, einen besseren Ping und schnelle Sprach-Chats versprechen die Killer-Xeno-Netzwerkkarten. Damit eignen sich die PCI-Express-Karten in der Pro- und der Ultra-Version von Bigfoot natürlich besonders für Online-Spieler. Ein Co-Prozessor mit 400 MHz und 128 MB (Ultra: 256 MB) DDR266-Speicher entlasten den Hauptprozessor beim Netzwerkverkehr und unterstützen – das ist gegenüber dem Vorgänger Killer NIC neu – auch einen Sprach-Chat.

Die mitgelieferte Software priorisiert zudem Datenpakete von Spielen, damit Ihr Online-Spiel nicht von anderen Transfers gestört wird. In unserem Test konnte der Vorgänger bereits eine Fps-Steigerung von bis zu 10 Prozent bei **World of Warcraft** erzielen. Einen vollständigen Test der Karte lesen Sie in einer der nächsten Ausgaben.

Info: www.bigfootnetworks.com

ASUS MARS GTX 295

GRAFIKKARTE FÜR 1.030 EURO



Bei der Mars-GTX-295-Grafikkarte kombiniert Asus als bisher einziger Hersteller zwei Geforce-GTX-285-Chips sowie zweimal 2.048 MB Grafikspeicher. Die Taktraten entsprechen den Standard-GTX-285-Werten: 648/1.476/1.242 MHz (Chip/Shader/RAM). Bei bisherigen GTX-295-Karten kommen hingegen zwei GTX-260-Chips mit geringerem Takt zum Einsatz. Damit ist die Asus Mars die derzeit schnellste und teuerste Grafikkarte.

Info: www.asus.com

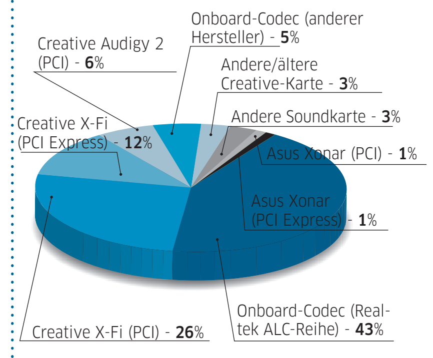


„Nun heißt er doch Core i5"

Intels neue Mittelklasse-CPU-Generation wird nicht nur sehnlichst erwartet, sondern ist auch ein Musterbeispiel für Internet-Gerüchte. Auf der Computex-Messe unterhielt sich ein Online-Redakteur mit einem Intel-Mitarbeiter, der behauptete: „Die neuen CPUs mit dem Codenamen Lynnfield werden nicht als Core-i5-Serie angeboten." Natürlich verbreiteten fast alle Hardware-Webseiten diese Fehlinfo. Hätte der Intel-Mann die Einschränkung „nur" eingefügt, hätte er Recht behalten: Lynnfield-CPUs werden nicht nur als Core-i5-Serie angeboten – sie kommen auch bei neuen Core-i7-Modellen zum Einsatz. Man sollte Webseiten eben nicht alles glauben. Oder entscheidet sich Intel bis zur Veröffentlichung im September noch um und nennt die CPU-Reihe womöglich Pentium 5? ;)

UMFRAGE

Soundkarte gegen Onboard: Was nutzt du?



[Quelle: pcgameshardware.de, Teilnehmer: 878]

NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++

P55-MAINBOARDS

Für Intels Lynnfield-Generation (siehe Meldung oben) zeigten uns Asus und Gigabyte bereits passende Sockel-1165-Boards mit P55-Chip: Das Asus Maximus III Formula unterstützt die neue Funktion ROG Game First für den LAN-Anschluss, die ausgehende Datenpakete sortiert, damit Online-Spiele bei laufenden Uploads keine Ping-Nachteile erleiden. Das EP55A-UD4P von Gigabyte verfügt hingegen über einen Steckplatz für Flash-Module. Damit sollen Anwendungen schneller starten und die Ansprechzeit des Systems besser sein. Beide Platinen kommen im September.

Info: asus.de | gigabyte.de

PHENOM II X4 965 BE

In den nächsten Wochen rechnen wir mit AMDs neuem Phenom-II-Topmodell: Der X4 965 Black Edition arbeitet mit 3,4 GHz – 200 MHz mehr als die bisher schnellste AMD-CPU Phenom II X4 955 BE. Dafür ist die Abwärme höher (140 statt 125 Watt TDP). Ansonsten gibt es keine Änderungen: Auch die neue CPU verfügt über vier Kerne mit jeweils 512 KB L2- und sechs MB gemeinsam genutztem L3-Cache. Vermutlich kostet der X4 965 BE 200 bis 230 Euro. Ob der Prozessor Intels Lynnfield-Modelle schlagen kann, wird unser Test in der nächsten Ausgabe zeigen.

Info: www.amd.de

PCGH-GEHÄUSE IN WEISS

Zusammen mit Cooler Master bringen unsere Kollegen der PC Games Hardware das beliebte CM-690-Gehäuse in der Sonderlackierung Weiß auf den Markt. Sie bekommen das Gehäuse samt zwei leisen 120-mm-Lüftern für 90 Euro bei Alternate.

Info: www.pcgh.de/go/cm690

STILVOLL | Die neue, günstige Generation der 24-Zoll-Flachmänner macht auch als Einrichtungsstück eine gute Figur.

Bild: www.nec-display-solutions.de

24-Zoll-Monitore

Von: Marco Albert

Inzwischen gibt es 24-Zoll-Flachbildschirme unter 200 Euro. Wir holen zehn Geräte ins Testlabor und vergleichen LCDs aller Preisklassen miteinander.



Flüssigkristallbildschirme jenseits der 24-Zoll-Klasse stehen mittlerweile auch bei immer mehr Spielern hoch im Kurs. Zum einen ist bereits die aktuelle Generation vom Mittelklasse-Grafikkarten in der Lage, die hohen nativen Auflösungen der Flachmänner (1.920 x 1.080 bei 16:9 und 1.920 x 1.200 bei 16:10) in vielen Spieletiteln ruckelfrei darzustellen. Zum anderen verleiht die nahezu 61 Zentimeter messende Bildschirmdiagonale der 24-Zöller Spielen eine cineastische Wirkung. Doch es gibt beim Kauf eines solchen Monitors einiges zu beachten: Leistungsmerkmale wie Reaktionszeit, Ausleuchtung und Interpolation von kleineren Auflösungen sollten Sie berücksichtigen. Damit Sie leichter das richtige LCD finden, haben wir für diese Marktübersicht unsere Testmethoden umgestellt.

Neben der Reaktionszeit prüfen wir nun auch den sogenannten Inputlag. Dabei handelt es sich um die Signallaufzeit bis zur Anzeige des gewünschten Bildes. Ebenfalls neu sind die Messungen der Leuchtdichte bei den Einstellungen 0, 50 und 100 Prozent Helligkeit des jeweiligen Bildschirms. Die Ausleuchtung wird jetzt nicht mehr grafisch dargestellt, wir geben die maximale Abweichung vom Mittelpunkt des Monitors an. Die Angaben im Bereich Eigenschaften übernehmen wir nicht mehr vom Hersteller, sondern ermitteln sie selbst im Testlabor. Die Werte für Betrachtungswinkel und Kontrastverhältnis (statisch) messen wir nun auch selbst. Die eventuelle Corona-Bildung durch den Einsatz von Bildverbesserungstechniken (Overdrive) fließt ab sofort ebenfalls in die Leistungsnote ein.

Im Testfeld befinden sich neun LCDs mit „Twisted Nematic"-Panel und ein Monitor mit IPS-Technik. Die Vorteile von „In Plane Switching" sind hauptsächlich der große Betrachtungswinkel und eine höhere Farbechtheit als bei TN-Geräten. Gerade LCDs mit TN-Panel sind dafür bekannt, dass der Einblickwinkel geringer ausfällt als bei Geräten mit IPS- oder PVA-Panel. Unsere Tests haben gezeigt, dass mehr als 160 Grad horizontaler Blickwinkel mit neun der zehn getesteten LCDs nicht möglich ist. Schauen Sie also stark von der Seite, mehr als 80 Grad vom Scheitelpunkt des LCDs, auf den Bildschirm, sinkt das Kontrastverhältnis sichtbar ab und die Farben werden zudem verfälscht dargestellt.

SAMSUNG SYNCMASTER T240

Der Bildschirm von Samsung arbeitet mit der 16:10-Auflösung 1.920 x 1.200 Pixel und einem TN-Panel samt Kaltlichtkathoden. Dabei beweist Samsung, dass LCDs mit „Twisted Nematic"-Technik nicht unbedingt einen eingeschränkten Blickwinkel haben müssen: Das Syncmaster T240 erreicht horizontal 160 Grad und vertikal 140 Grad (siehe Begleitmaterial auf der Heft-DVD). Das statische

Kontrastverhältnis von gemessenen 1.023:1 ist das beste des Testfeldes. Doch der schicke 24-Zoll-Flachmann hat auch Mängel: So ist die Reaktionszeit mit 26 Millisekunden etwas hoch und die Ausleuchtung mit Unregelmäßigkeiten bis 18 Prozent nur befriedigend. Die geringe Schaltgeschwindigkeit fällt in der Spiele-Praxis kaum auf. Für das Samsung Syncmaster T240 sprechen die gute Interpolation der Auflösungen 1.280 x 1.024 und 1.680 x 1.050 sowie die hohe Leuchtkraft von 300 Candela pro Quadratmeter. Ebenfalls sehr gut ist die Signallaufzeit (auch Inputlag genannt): 10 Millisekunden ist der beste Wert des Testfeldes. Samsung hat mit dem Syncmaster T240 ein schickes und gutes LCD im Angebot, welches mit rund 250 Euro auch einen fairen Preis aufweist.

BENQ M2400HD

Im Gegensatz zum Samsung Syncmaster T240 arbeitet das Benq M2400HD mit der Auflösung 1.920 x 1.080 (Bildverhältnis 16:9). Damit können HD-Filme ohne schwarze Balken dargestellt werden. Eine HDMI-Schnittstelle mit HDCP-Unterstützung sorgt wie beim Syncmaster T240 für die Anschlussmöglichkeit eines entsprechenden Blu-ray-Abspielers. Allerdings liegen der Verpackung weder DVI- noch HDMI-Kabel bei. Der horizontale Betrachtungswinkel ist mit 150 Grad eingeschränkt, vertikal messen wir TN-übliche 140 Grad. Das Kontrastverhältnis von 805:1 und die maximale Luminanz von 320 Candela pro Quadratmeter sind gut bis sehr gut. Die Stärke des Benq-LCDs aber ist die Reaktionszeit: 15 Millisekunden Schaltgeschwindigkeit sind ein hervorragender Wert. Dazu kommt noch der geringe Inputlag von ebenfalls 15 Millisekunden. Allerdings fordert die geringe Reaktionszeit ihren Tribut: Es kommt teilweise zur Bildung von Corona-Effekten. Trotzdem ist das Benq M2400HD voll spieletauglich. Während das LCD die Auflösung 1.280 x 1.024 gut darstellt, hat der Monitor mit 1.680 x 1.050 Probleme. Da dies bei allen 16:9-Bildschirmen des Testfeldes auftritt, handelt es sich offenbar um ein systembedingtes Phänomen. Das Benq M2400HD stellt für Spieler eine gute Alternative zum Sieger dieses Vergleichstests dar.

NEC MULTISYNC LCD2490WUXI²

Das NEC Multisync LCD2490WUXI² ist der einzige Monitor im Testfeld mit einem IPS-Panel. Durch diese Technik erreicht das LC-Display einen großen vertikalen und horizontalen Blickwinkel von 175 Grad. Kontrast und Farben verändern sich also nicht, egal von welchem Winkel Sie auf das Gerät schauen. Zudem ist das Multisync in der Höhe verstellbar, lässt sich neigen sowie drehen und verfügt über eine Pivot-Funktion. Für eine gleichmäßige Ausleuchtung sorgen vier Kaltlichtlampen, die allerdings auch für die hohe Energieaufnahme von 65 Watt verantwortlich sind. Die maximale Leuchtdichte liegt bei 333 Candela pro Quadratmeter, woraus auch das Kontrastverhältnis von 833:1 resultiert. Ein Blick auf das Farbechtheitsdiagramm in der Testtabelle zeigt, dass das LCD sich nahezu perfekt an die Vorgaben hält. Das NEC Multisync ist nicht für Spieler konzipiert, denn die Signallaufzeit liegt bei 27 Millisekunden. Die Reaktionszeit fällt mit 24 Millisekunden allerdings akzeptabel aus. Profispieler könnten den Inputlag allerdings bemerken. Für den Bildschirm spricht auch die gute Downsampling-Fähigkeit (3.030 x 1.900 Pixel (16:10) bei 50 Hertz). Mit einem Preis von rund 840 Euro ist das NEC Multisync LCD2490WUXI² im Vergleich zu den anderen LCDs dieses Vergleichstests recht teuer, aber beispielsweise Bildbearbeiter wird der Preis weniger stören.

EIZO FLEXSCAN S2402W

Mit rund 500 Euro ist das Flexscan S2402W im Vergleich zu den anderen Geräten dieses Tests teuer, aber trotzdem ist es der preiswerteste 24-Zöller, den Eizo aktuell anbietet. Mit dem Flexscan S2402W bekommen Sie die 16:10-Auflösung 1.920 x 1.200 und ein LCD, das höhenverstellbar, drehbar sowie neigbar ist. Der DVI-D-Eingang unterstützt auch HDCP. Allerdings hat Eizo am Panel gespart: Es kommt „nur“ TN-Technik zum Einsatz. Dies sorgt für einen geringen Einblickwinkel von 155 (horizontal) beziehungsweise 140 Grad (vertikal). In Sachen „Stromverbrauch“ liegt das Flexscan S2402W ganz vorn, denn mit 40 Watt im eingeschalteten Zustand und nur 2 Watt im Stand-by gehört das LCD zu den Stromsparern. Der Inputlag fällt mit 12 Millisekunden gering, aber die Reaktionszeit mit 26 Millisekunden zu hoch aus. In der Spielepraxis schlägt sich das LCD allerdings recht gut. Die Helligkeit des Bildschirms können Sie

Anzeigeverzögerungen

- Die LCDs von Benq, LG und Asus reagieren sehr schnell.
- Die Monitore mit Reaktionszeiten über 20 Millisekunden arbeiten offenbar ohne eine Overdrive-Technik.

Legende: Reaktionszeit / Inputlag

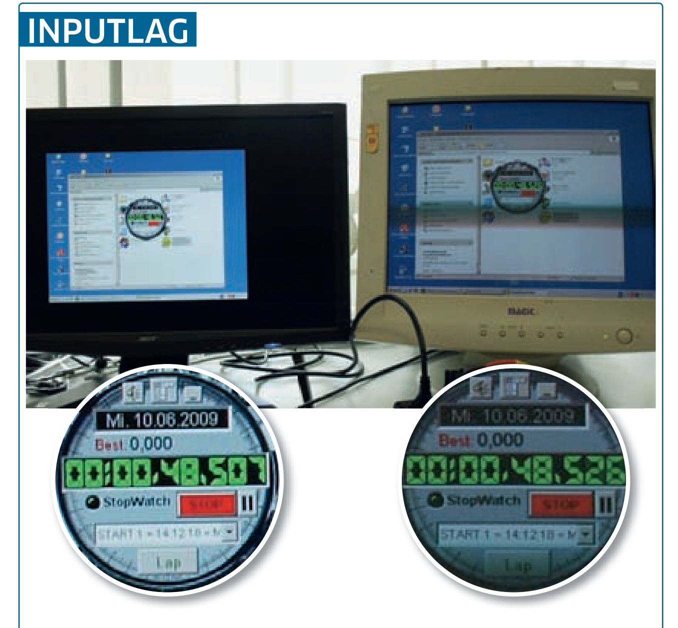
Schaltzeiten und Inputlag

BESSER ◄ | ms — Skala 0 bis 30; ► FLÜSSIG SPIELBAR (ab 0), ► BEDINGT (ab 25), ► (ab 30)

Monitor	Reaktionszeit (ms)	Inputlag (ms)
Benq M2400HD	15	15
LG Flatron W2453TQ	16	12
Asus VW246H	16	14
Acer X243H	18	21
NEC Multisync LCD2490WUXI²	24	27
HP W2448HC	25	19
Samsung Syncmaster T240	26	10
Eizo Flexscan S2402W-H	26	12
Iiyama Prolite E2407HDS	26	14
Yuraku YV24WBH1	26	20

System: TFT-Schlierentest, Röhrenmonitor, Olympus E-510

INPUTLAG



Durch die Signalverarbeitung im LCD entsteht ein Inputlag. Das ist die Zeit zwischen Signaleingang und -ausgabe.

In jedem Flüssigkristallbildschirm arbeitet eine Elektronik, die das von der Grafikkarte kommende Signal verarbeitet. Diverse Techniken zur Verbesserung des Bildes (beispielsweise Overdrive) sorgen dafür, dass einige Millisekunden vergehen, bis das Bild auf dem LCD sichtbar wird. Bei einem herkömmlichen Röhrenmonitor wird das Bild schneller erzeugt, es entsteht kein messbarer Inputlag. Mithilfe einer digitalen Spiegelreflexkamera und einem Röhrenmonitor haben wir nun versucht, die Signallaufzeit im Vergleich zu den LC-Displays sichtbar zu machen. Die Varianz liegt je nach Flüssigkristallbildschirm und Fotoaufnahme zwischen 0 und 30 Millisekunden. Der Inputlag tritt also nicht immer auf. Wir haben mit jedem getesteten LCD zehn Fotos gemacht und den Durchschnitt gebildet. Die Ergebnisse finden Sie im Benchmark über diesem Text oder in der Testtabelle auf der nächsten Seite.

Die meisten Spieler stört eine Signallaufzeit von bis zu 20 Millisekunden nicht – das entspricht etwa einem Bild pro Sekunde, welches später angezeigt beziehungsweise nicht angezeigt wird. Es gibt natürlich Profispieler, die solch eine Verzögerung auch in der Praxis bemerken.

EMPFEHLUNG DER REDAKTION

LG Flatron W2453TQ



HINGUCKER | LGs Flachbildschirm sieht nicht nur gut aus, auch die Leistung stimmt.

Gute Leistungswerte ermöglichen den Testsieg für das LG Flatron W2453TQ.

Das stylishe 24-Zoll-LCD von LG arbeitet mit einem TN-Panel und mit der 16:9-Auflösung 1.920 x 1.080. Der horizontale Blickwinkel liegt bei 155 und der vertikale bei 145 Grad. Die hohe Leuchtdichte von 295 Candela pro Quadratmeter ermöglicht ein Kontrastverhältnis von 983:1. Im Betrieb kommt das Flatron W2453TQ mit 38 Watt aus, aber im Stand-by verbraucht das Gerät mit 5 Watt zu viel. Die Reaktionszeit ist mit 16 Millisekunden kurz und auch die Corona-Bildung ist nur gering. Die Helligkeitsverteilung ist nur befriedigend. Das Bildschirmmenü wird mit Sensortasten bedient, das ist gewöhnungsbedürftig. Für rund 230 Euro bekommen Sie mit dem Flatron W2453TQ von LG ein gutes 24-Zoll-LCD mit DVI-D- und HDMI-Eingang samt HDCP-Unterstützung sowie überraschend guter Farbechtheit. (ma)

Preis: € 230,- ■ **Preis-Leistung: Gut** ■ **Gesamtnote: 2,13**

von 55 bis 160 Candela pro Quadratmeter einstellen. Mit einem IPS-Panel wäre das Eizo Flexscan S2402W für rund 500 Euro ein echtes Schnäppchen.

ASUS VW246H

Asus schafft es im Gegensatz zu LG, Benq und Acer, ein LCD mit geringer Reaktionszeit zu bauen, das keine Corona-Effekte zeigt. Damit ist das VW246H mit 16 Millisekunden Schaltgeschwindigkeit und 14 Millisekunden Inputlag der Geheimtipp für Spieler. Allerdings müssen diese ein paar kleine Mängel in Kauf nehmen: So erreicht das Asus VW246H nur 210 Candela pro Quadratmeter, bietet nur befriedigende Interpolation und hat eine unregelmäßige Ausleuchtung. Zudem ist das Kontrastverhältnis von 690:1 das geringste des Testfeldes. Das 16:9-Display mit TN-Panel erreicht jedoch einen ordentlichen Blickwinkel von 160 (horizontal) beziehungsweise 150 Grad (vertikal). Das Asus VW246H kostet 240 Euro und bietet neben einer hohen Schaltgeschwindigkeit auch gute Downsampling-Fähigkeiten: Wir ermitteln 3.200 x 1.800 Pixel (16:9) bei 50 Hertz.

HEWLETT PACKARD W2448HC

HP setzt im W2448HC eine spiegelnde Oberfläche ein. Gerade während des Spielens am Tag stört dies sehr, da in dunklen Szenen wenig zu erkennen ist. Unter dieser Oberfläche kommt ein TN-Panel mit gutem Blickwinkel (160/150 Grad) zum Einsatz. Die Reaktionszeit fällt aber mit 25 Millisekunden zu hoch aus. Der Inputlag liegt bei akzeptablen 19 Millisekunden. Die gleichmäßige Ausleuchtung durch mehrere Kaltlichtlampen verursacht eine hohe Energieaufnahme von 80 Watt; im Stand-by sind es viel zu hohe 12 Watt. Zudem wird das LCD ungewöhnlich warm. Wie die anderen 16:10-Bildschirme dieses Tests auch kann das W2448HC die Auflösungen 1.280 x 1.024 und 1.680 x 1.050 gut interpolieren. Die maximale Leuchtdichte liegt bei 340 Candela pro Quadratmeter, dies hilft aber nur wenig gegen die Spiegelungen. Für das Hewlett Packard W2448HC sprechen Ausstattungsmerkmale wie HDMI (mit HDCP), Webcam, USB-Hub, Lautsprecher sowie Pivot-Funktion. Allerdings sind rund 370 Euro zu teuer.

LCD-MONITORE

Produkt	Flatron W2453TQ	Syncmaster T240	M2400HD	Multisync LCD2490WUXi²	Flexscan S2402W
Hersteller	LG	Samsung	Benq	NEC	Eizo
Webseite	www.lge.de	www.samsung.de	www.benq.de	www.nec-display-solutions.de	www.eizo.com
Preis	Ca. € 230,-	Ca. € 250,-	Ca. € 240,-	Ca. € 840,-	Ca. € 500,-
Preis-Leistungs-Verhältnis	Gut	Gut	Gut	Befriedigend	Befriedigend
Ausstattung (20 %)	**2,10**	**1,70**	**1,83**	**1,88**	**1,78**
Diagonale/Anschlüsse	61 cm (24 Zoll)/D-Sub, DVI-D (HDCP)	61 cm (24 Zoll)/D-Sub, DVI-D, HDMI (HDCP)	61 cm (24 Zoll)/D-Sub, DVI-D, HDMI (HDCP)	61 cm (24 Zoll)/D-Sub, DVI-D, DVI-I	60 cm (24 Zoll)/D-Sub, DVI-D (HDCP)
Maximale Auflösung/Pixelabstand	1.920 x 1.080/0,277 mm	1.920 x 1.200/0,270 mm	1.920 x 1.080/0,282 mm	1.920 x 1.200/0,270 mm	1.920 x 1.200/0,270 mm
Panel	TN (Twisted Nematic)	TN (Twisted Nematic)	TN (Twisted Nematic)	IPS (In Plane Switching)	TN (Twisted Nematic)
Reaktionszeit (Herstellerangabe)/Netzteil	2 ms/intern	5 ms/intern	2 ms/intern	8 ms/intern	5 ms/intern
Gewicht/Maße	5,6 kg/58 x 44 x 21 cm	6,8 kg/57 x 48 x 25 cm	7 kg/65 x 35 x 22 cm	11,8 kg/55 x 36 bis 42 x 30 cm	7,2 kg/57 x 46 bis 54 x 21 cm
Drehbar/neigbar/höhenverstellbar	0 Grad/25 Grad/0 mm	0 Grad/25 Grad/0 mm	45 Grad/20 Grad/0 mm	170 Grad/30 Grad/115 mm	60 Grad/40 Grad/82 mm
TCO/Garantie	-/3 Jahre	03/3 Jahre	03/3 Jahre	03/4 Jahre	03/5 Jahre
Sonstiges	Lichtsensor	USB-Hub	Lautsprecher, USB-Hub, Webcam	Pivot-Funktion	Lautsprecher, Kopfhöreranschluss
Eigenschaften (20 %)	**2,59**	**2,65**	**2,74**	**2,68**	**2,64**
Betrachtungswinkel horizontal/vertikal	155/145 Grad	160/140 Grad	150/140 Grad	175/175 Grad	155/140 Grad
Kontrastverhältnis	983:1	1.023:1	805:1	833:1	846:1
Leistungsaufnahme/Stand-by	38/5 Watt	42/8 Watt	40/5 Watt	65/10 Watt	40/2 Watt
Leistung (60 %)	**1,99**	**2,19**	**2,14**	**2,15**	**2,23**
Reaktionszeit/Schlieren-/Corona-Bildung	16 ms/sehr gering/gering	26 ms/gering/keine	15 ms/sehr gering/sichtbar	24 ms/gering/keine	26 ms/gering/keine
Subjektiv spieletauglich/Inputlag	Ja/12 ms	Ja/10 ms	Ja/15 ms	Ja/27 ms	Ja/12 ms
Regelbereich Helligkeit (0, 50, 100 %)	52, 155, 295 cd/m²	80, 185, 300 cd/m²	55, 171, 320 cd/m²	40, 122, 333 cd/m²	55, 150, 260 cd/m²
Interpolation	Befriedigend	Gut	Befriedigend	Gut	Gut
Helligkeitsverteilung (Abweichungen)	Max. 17 %	Max. 18 %	Max. 16 %	Max. 6 %	Max. 17 %
Farbbrillanz/Farbechtheit					
FAZIT	Wertung: **2,13** + Geringe Reaktionszeit + Hohes Kontrastverh. − Helligkeitsverteilung	Wertung: **2,18** + Gute Interpolation + Ansprechendes Design − Hohe Reaktionszeit	Wertung: **2,20** + Geringe Reaktionszeit + Hohe Leuchtdichte − Kein DVI-/HDMI-Kabel	Wertung: **2,20** + Ergonomie − Inputlag − Energieaufnahme	Wertung: **2,22** + Ergonomie + 5 Jahre Garantie − Hohe Reaktionszeit

Erklärung: Die rote, die grüne und die blaue Linie müssen möglichst übereinander liegen, zudem sollten die Linien gerade nach oben laufen.

IIYAMA PROLITE E2407HDS

Das 16:9-LC-Display von Iiyama arbeitet mit der Auflösung 1.920 x 1.080 und einem TN-Panel. Das Prolite E2407HDS stellt allerdings die Auflösungen 1.280 x 1.024 und 1.680 x 1.050 nicht gut lesbar dar und bietet nur einen eingeschränkten Einblickwinkel: Während das LCD horizontal noch 150 Grad erreicht, sind es vertikal nur 115 Grad. Dies können Sie auch auf den Blickwinkelbildern erkennen, die Sie als Begleitmaterial auf der Heft-DVD finden. Obwohl der Inputlag mit 14 Millisekunden recht kurz ausfällt, liegt die Reaktionszeit bei 26 Millisekunden. Die Ausleuchtung ist mit Abweichungen von bis zu 18 Prozent ungleichmäßig. Für das Prolite E2407HDS sprechen die hohe Leuchtdichte von 273 Candela pro Quadratmeter und das Kontrastverhältnis von 910:1. Das 24-Zoll-Flachbildschirm von Iiyama kostet 220 Euro und bietet eine befriedigende bis gute Bildqualität.

YURAKU YV24WBH1

Der Monitorhersteller Yuraku befindet sich zum ersten Mal mit einem LCD in einem Vergleichstest der PC Games. Das YV24WBH1 wird unter anderem von Pearl für rund 200 Euro vertrieben. Zunächst einmal fällt die schlechte Verarbeitung und Bedienbarkeit des 24-Zoll-Monitors auf und auch die Farbkalibrierung im Auslieferungszustand ist nicht gut. Die Helligkeit kann lediglich auf 149 Candela pro Quadratmeter gesenkt werden und der „Stromverbrauch“ ist mit 66 Watt zu hoch. Die Reaktionszeit (26 ms) und der Inputlag (20 ms) sind befriedigend, die Ausleuchtung ist unregelmäßig. Des Weiteren erreicht das Yuraku YV24WBH1 nur eine befriedigende Bildqualität, ist jedoch im Gegenzug mit rund 200 Euro sehr preiswert. ❑

FAZIT: 24-ZOLL-LCDS

Die zehn 24-Zöller dieses Vergleichstests liegen in der Leistung recht nah beieinander. Die Technik unterscheidet sich häufig nur geringfügig. Trotzdem stechen einige Geräte hervor, die vor allem für Spieler interessant sind: Ein Bildschirm von LG, Benq, Asus oder auch Acer sollte auf der Einkaufsliste stehen.

EMPFEHLUNG DER REDAKTION

Acer X3 Excel X243H

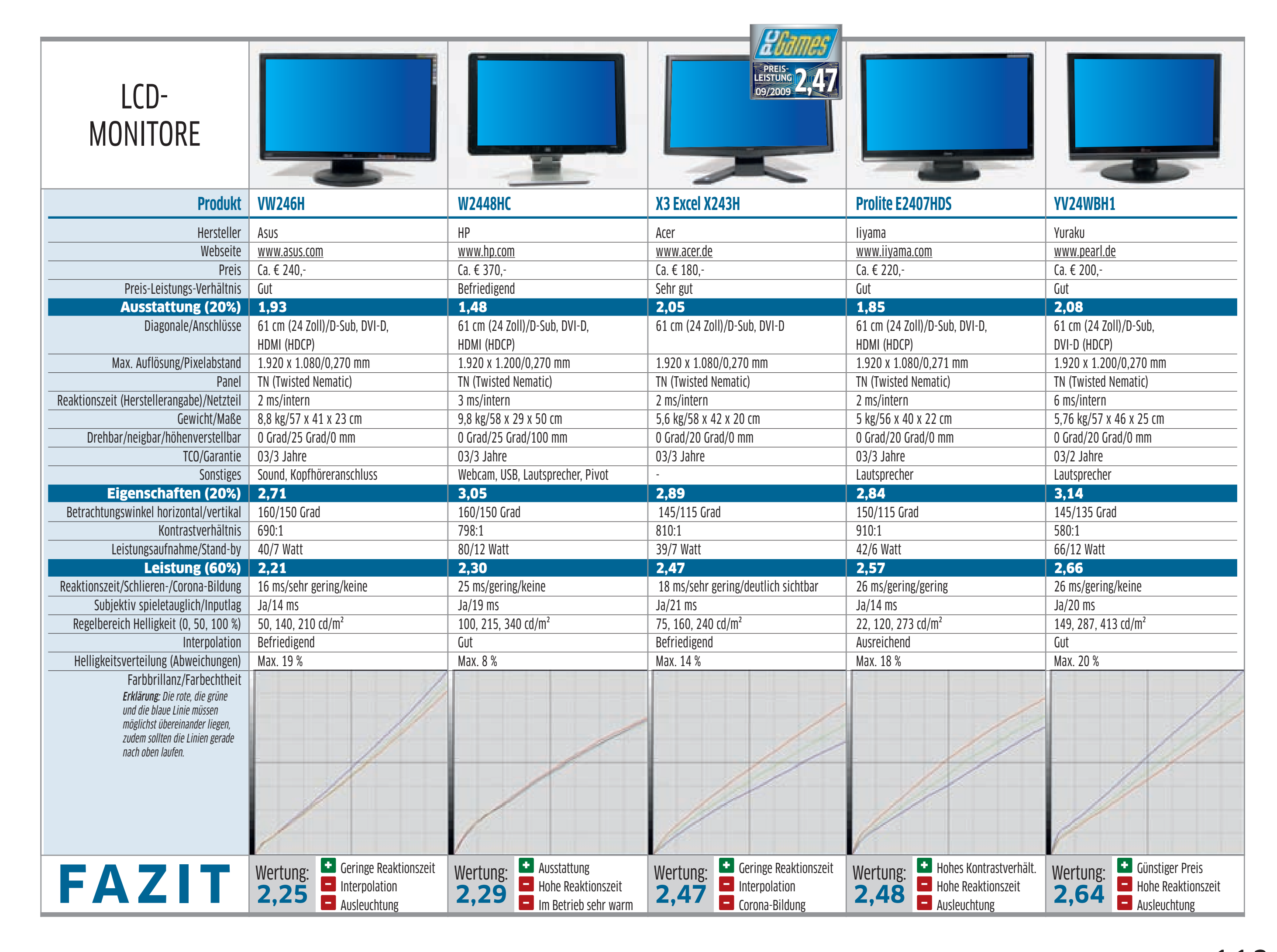
PC Games PREIS-LEISTUNG 09/2009 2,47

GUT UND GÜNSTIG | Acers Flachmann bietet eine gute Bildqualität zum attraktiven Preis.

Das X243H ist ein spartanisch ausgestattetes Display für Spieler zum Einstiegspreis.

Das Acer X3 Excel X243H ist nicht das beste 24-Zoll-LC-Display des Vergleichstests; es zeichnet sich vor allem durch den niedrigen Preis von etwa 180 Euro aus. Für den Monitor sprechen eine geringe Reaktionszeit von 18 Millisekunden, ein hohes Kontrastverhältnis von 810:1, DVI-D- sowie ein HDMI-Eingang mit HDCP und eine Leistungsaufnahme von nur 39 Watt. Doch das X3 Excel X243H hat auch Mängel: Dazu zählen eine deutlich sichtbare Corona-Bildung, eine nur befriedigende Interpolation, ein hoher Stand-by-Verbrauch sowie eine leicht unregelmäßige Ausleuchtung. Zudem lassen die Farbechtheit und der Einblickwinkel auch Wünsche offen. Sie müssen selbst entscheiden, ob Sie für eine Ersparnis von rund 50 Euro im Vergleich zum Testsieger die genannten Mängel in Kauf nehmen wollen. (ma)

Preis: € 180,- ■ Preis-Leistung: Sehr gut ■ **Gesamtnote: 2,47**



LCD-MONITORE

Produkt	VW246H	W2448HC	X3 Excel X243H	Prolite E2407HDS	YV24WBH1
Hersteller	Asus	HP	Acer	Iiyama	Yuraku
Webseite	www.asus.com	www.hp.com	www.acer.de	www.iiyama.com	www.pearl.de
Preis	Ca. € 240,-	Ca. € 370,-	Ca. € 180,-	Ca. € 220,-	Ca. € 200,-
Preis-Leistungs-Verhältnis	Gut	Befriedigend	Sehr gut	Gut	Gut
Ausstattung (20%)	**1,93**	**1,48**	**2,05**	**1,85**	**2,08**
Diagonale/Anschlüsse	61 cm (24 Zoll)/D-Sub, DVI-D, HDMI (HDCP)	61 cm (24 Zoll)/D-Sub, DVI-D, HDMI (HDCP)	61 cm (24 Zoll)/D-Sub, DVI-D	61 cm (24 Zoll)/D-Sub, DVI-D, HDMI (HDCP)	61 cm (24 Zoll)/D-Sub, DVI-D (HDCP)
Max. Auflösung/Pixelabstand	1.920 x 1.080/0,270 mm	1.920 x 1.200/0,270 mm	1.920 x 1.080/0,270 mm	1.920 x 1.080/0,271 mm	1.920 x 1.200/0,270 mm
Panel	TN (Twisted Nematic)	TN (Twisted Nematic)	TN (Twisted Nematic)	TN (Twisted Nematic)	TN (Twisted Nematic)
Reaktionszeit (Herstellerangabe)/Netzteil	2 ms/intern	3 ms/intern	2 ms/intern	2 ms/intern	6 ms/intern
Gewicht/Maße	8,8 kg/57 x 41 x 23 cm	9,8 kg/58 x 29 x 50 cm	5,6 kg/58 x 42 x 20 cm	5 kg/56 x 40 x 22 cm	5,76 kg/57 x 46 x 25 cm
Drehbar/neigbar/höhenverstellbar	0 Grad/25 Grad/0 mm	0 Grad/25 Grad/100 mm	0 Grad/20 Grad/0 mm	0 Grad/20 Grad/0 mm	0 Grad/20 Grad/0 mm
TCO/Garantie	03/3 Jahre	03/3 Jahre	03/3 Jahre	03/3 Jahre	03/2 Jahre
Sonstiges	Sound, Kopfhöreranschluss	Webcam, USB, Lautsprecher, Pivot	-	Lautsprecher	Lautsprecher
Eigenschaften (20%)	**2,71**	**3,05**	**2,89**	**2,84**	**3,14**
Betrachtungswinkel horizontal/vertikal	160/150 Grad	160/150 Grad	145/115 Grad	150/115 Grad	145/135 Grad
Kontrastverhältnis	690:1	798:1	810:1	910:1	580:1
Leistungsaufnahme/Stand-by	40/7 Watt	80/12 Watt	39/7 Watt	42/6 Watt	66/12 Watt
Leistung (60%)	**2,21**	**2,30**	**2,47**	**2,57**	**2,66**
Reaktionszeit/Schlieren-/Corona-Bildung	16 ms/sehr gering/keine	25 ms/gering/keine	18 ms/sehr gering/deutlich sichtbar	26 ms/gering/gering	26 ms/gering/keine
Subjektiv spieletauglich/Inputlag	Ja/14 ms	Ja/19 ms	Ja/21 ms	Ja/14 ms	Ja/20 ms
Regelbereich Helligkeit (0, 50, 100 %)	50, 140, 210 cd/m²	100, 215, 340 cd/m²	75, 160, 240 cd/m²	22, 120, 273 cd/m²	149, 287, 413 cd/m²
Interpolation	Befriedigend	Gut	Befriedigend	Ausreichend	Gut
Helligkeitsverteilung (Abweichungen)	Max. 19 %	Max. 8 %	Max. 14 %	Max. 18 %	Max. 20 %
Farbbrillanz/Farbechtheit *Erklärung: Die rote, die grüne und die blaue Linie müssen möglichst übereinander liegen, zudem sollten die Linien gerade nach oben laufen.*					
FAZIT	Wertung: **2,25** + Geringe Reaktionszeit − Interpolation − Ausleuchtung	Wertung: **2,29** + Ausstattung − Hohe Reaktionszeit − Im Betrieb sehr warm	Wertung: **2,47** + Geringe Reaktionszeit − Interpolation − Corona-Bildung	Wertung: **2,48** + Hohes Kontrastverhält. − Hohe Reaktionszeit − Ausleuchtung	Wertung: **2,64** + Günstiger Preis − Hohe Reaktionszeit − Ausleuchtung

WEITERHIN KEINE VERSANDKOSTEN![1)]

WASSERGEKÜHLTE & ÜBERTAKTETE PC-SYSTEME DIREKT VOM HERSTELLER







- Intel® Core™ i7 920 Prozessor
- BIS ZU 4x3.6GHZ ÜBERTAKTET!!!!!
- 4096MB High End PC3-12800 DDR3
- 1792MB NVIDIA® GeForce™ GTX295
- 500GB SATA 8MB Cache, 7.200u/min
- i7 CPU mit Wasserkühlung
- 20xDVD+-R/RW Double Layer Brenner

Inklusive Windows Vista® Ultimate mit Upgrademöglichkeit auf Windows® 7 Ultimate E **1568€**

1449€
oder schon ab 27,13€ mtl./Finanzierung [2)] bei einer Laufzeit von 72 Monaten

---

- Intel® Core™ 2 Duo Prozessor E7400
- BIS ZU 2x3.3GHZ ÜBERTAKTET!!!!!
- 4096MB High End PC2-6400 DDR2
- 512MB NVIDIA® GeForce™ 9600GT
- 750GB SATA 8MB Cache, 7.200u/min
- Interne Wasserkühlung bereits installiert
- 20xDVD+-R/RW Double Layer Brenner







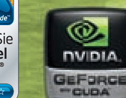
Inklusive Windows Vista® Home Premium mit Upgrademöglichkeit auf Windows® 7 Home Premium E **678€**

599€
Oder schon ab 17,07€ mtl./Finanzierung [2)] bei einer Laufzeit von 42 Monaten

---

- Intel® Core™ 2 Quad Prozessor Q8400
- BIS ZU 4x3.1GHZ ÜBERTAKTET!!!!!
- 4096MB High End PC2-6400 DDR2
- 512MB NVIDIA® GeForce™ GTS 250
- 1000GB SATA 16MB Cache, 7.200u/min
- Interne Wasserkühlung bereits installiert
- 20xDVD+-R/RW Double Layer Brenner





Inklusive Windows Vista® Home Premium mit Upgrademöglichkeit auf Windows® 7 Home Premium E **778€**

699€
Oder schon ab 16,26€ mtl./Finanzierung [2)] bei einer Laufzeit von 54 Monaten

---

- AMD Phenom™ II X4 940 (4x3.0GHz)
- 4096MB High End PC2-6400 DDR2
- 1024MB ATI Radeon® HD4870
- 1500GB SATA 8MB Cache, 7.200u/min
- Interne Wasserkühlung bereits installiert
- 20xDVD+-R/RW Double Layer Brenner

Inklusive Windows Vista® Home Premium mit Upgrademöglichkeit auf Windows® 7 Home Premium E **828€**

749€
Oder schon ab 16,05€ mtl./Finanzierung [2)] bei einer Laufzeit von 60 Monaten

AMD Phenom II X4 · ATI RADEON GRAPHICS

- Intel® Core™ i7-920 Prozessor 4x 2.66 GHz
- Eine dynamische Übertaktung ist bereits in die CPU integriert und erfordert keine Wasserkühlung
- 4096MB High End PC3-10600 DDR3
- 1024MB NVIDIA® GeForce™ GTX285
- 750GB SATA 8MB Cache, 7.200u/min
- 20xDVD+-R/RW Double Layer Brenner

Inklusive Windows Vista® Ultimate mit Upgrademöglichkeit auf Windows® 7 Ultimate E **1218€**



NVIDIA GEFORCE CUDA

1099€
Oder schon ab 20,57€ mtl./Finanzierung [2)] bei einer Laufzeit von 72 Monaten

Technische Änderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. **1) Versandkostenfrei sind alle Systeme bei Zahlung per Vorkasse und Lieferung innerhalb Deutschlands.**
2) Hierbei handelt es sich um ein Angebot der Dresdner-Cetelem Kreditbank bei einem effektiven Jahreszins von 10,9%.

(01801) 99 40 41

0180call
(3,9 Cent/ Minute Festnetz der dt. T-COM; abweichende Preise aus dem Mobilfunk möglich)

Auslandskunden wählen bitte: +49 1801 - 99 40 41

MONTAG-FREITAG VON 8-20 UHR & SAMSTAG/SONNTAG VON 10-18 UHR

Geforce GTX 295 2.0

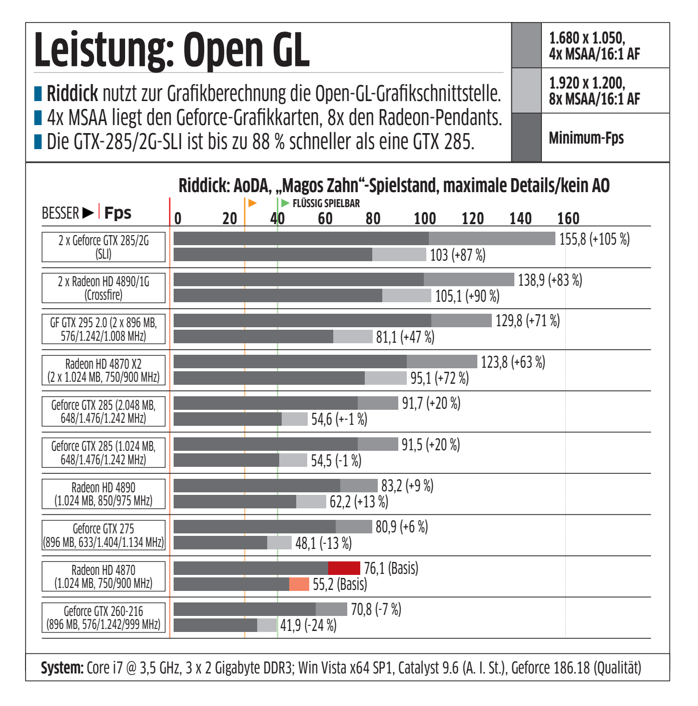


NEUES OUTFIT | Anders als beim Vorgänger ist der Lüfter der GTX 295 2.0 in der Mitte positioniert.

LAUTSTÄRKE, TEMPERATUR UND LEISTUNGSAUFNAHME

	GTX 295 V2.0	GTX 295 V1.0	GTX 285 (1 Gigabyte)	HD 4870 X2	Radeon HD 4890
Leistungsaufn. 2D	59 Watt	62 Watt	27 Watt	74 Watt	60 Watt
Leistungsaufn. 3D*	211 Watt	213 Watt	153 Watt	255 Watt	158 Watt
Leistungsaufn. Furm.	314 Watt	317 Watt	208 Watt	364 Watt	226 Watt
Lautheit 2D	1,8 Sone	3,1 Sone	1,5 Sone	1,0 Sone	2,4 Sone
Lautheit 3D *	4,4 Sone	5,8 Sone	3,6 Sone	6,7 Sone	6,8 Sone
Lautheit Furmark	6,8 Sone	8,8 Sone	5,6 Sone	9,6 Sone	8,2 bis 10,4 Sone
Temperatur 2D	42 °C	51 °C	44 °C	59 °C	43 °C
Temperatur 3D*	66 °C	84 °C	80 °C	82 °C	84 °C
Temperatur Furmark	76 °C	93 °C	86 °C	93 °C	87 °C

* Race Driver: Grid



Von: Raffael Vötter/Marc Sauter

Alter Wein in neuen Schläuchen. Ob dieses Sprichwort auf die Neuauflage der GTX 295 zutrifft, zeigt unser Test.

Das Paket aus Hongkong mit dem Absender Zotac hatte einen exklusiven Inhalt: das wohl erste Exemplar von Nvidias Geforce-GTX-295-Refresh im deutschsprachigen Raum. Wir nehmen die Karte unter die Lupe.

GEFORCE GTX 295 REFRESH

Bei der neuen Geforce GTX 295 handelt es sich zwar um ein renoviertes Design, jedoch prinzipiell um dieselbe Grafikkarte wie die alte GTX 295. Die zu Jahresbeginn erschienene Modell setzt auf zwei Platinen (PCBs), die miteinander verbunden und von einem Kühlblock in der Mitte auf Betriebstemperatur gehalten werden. Die nun anlaufende Neuauflage (Refresh) ist kein offizielles Nvidia-Design, sondern der Hardware gewordene Wunsch der Partnerhersteller, die GTX 295 günstiger zu fertigen: Anstatt der Doppelplatinen kommt nun ein einziges PCB zum Einsatz. Das spart Material- und damit Herstellungskosten. Die zwei Steckplätze belegende Bauweise bleibt bestehen, schließlich bedarf die unveränderte thermische Verlustleistung (TDP) von 289 Watt einer starken Kühlung. Weitere Details entnehmen Sie dem Schaubild.

Die Taktfrequenzen haben sich indes nur kosmetisch verändert: Beide Grafikchips arbeiten wie gehabt mit jeweils 576/1.242 MHz (GPU/Shader-ALUs). Jedem Chip stehen 896 MB GDDR3-Speicher zur Seite, welcher nun mit 1.008 anstatt 999 MHz taktet. Damit ist die neue Karte praktisch genauso schnell wie das Original. An der Problematik des Mikroruckelns hat sich hardwareseitig nichts getan.

GTX 296? GTX 295 2.0?

Die Single-PCB-Karte hört auf denselben Namen wie die „alte“ GTX 295, weshalb haben wir sie zur Unterscheidung „GTX 295 2.0“ getauft. Die Benennung liegt in der Hand der Hersteller. Gainward, Galaxy/KFA², Point of View und Zotac nennen sie beständig „GTX 295“. Evga ergänzt das Kürzel „Co-Op“ und bietet die Karte traditionell auch mit einem Wasserkühler an. Gerüchten zufolge plant Evga außerdem eine Version mit 2 x 1.792 MB, ergo 3,58 GB Videospeicher.

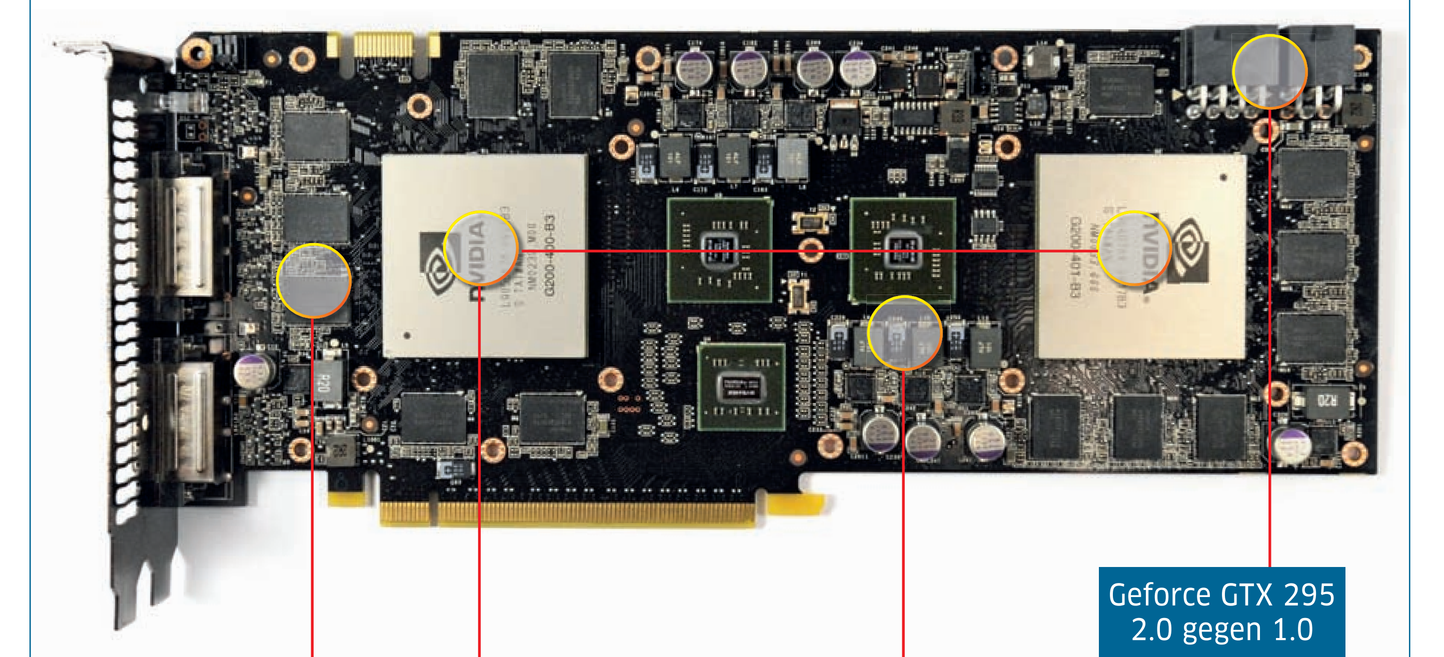
LAUTSTÄRKE UND LEISTUNGSAUFNAHME

Obwohl das neue Design kostenoptimiert ist, leistet es mehr als das alte: Im Leerlauf rauscht die Konstruktion nur noch mit guten 1,8 Sone (GTX 295 alt: 3,1 Sone). Im Spielebetrieb mit Race Driver: Grid gipfelt die Lautheit in 4,4 Sone. Das ist deutlich weniger als die 5,8 Sone des Vorgängers, aber immer noch sehr laut. Zum Vergleich: AMDs Radeon HD 4870 X2 röhrt in Race Driver: Grid mit 6,7 Sone, dafür ist sie im Leerlauf sehr leise (1,0 Sone). Bei der Leistungsaufnahme ist kaum eine Verbesserung zu verzeichnen. Während die alte GTX 295 auf dem Desktop 62 Watt schluckt, begnügt sich die neue mit 59 Watt. In Grid liegt der Unterschied bei 211 (alt) zu 213 Watt (neu). Weitere Vergleichswerte finden Sie in der Tabelle links.

SPIELE-BENCHMARKS

Die Spieleleistung der neuen Geforce GTX 295 reiht sich dort ein, wo der Vorgänger zu finden war. Die Paradedisziplin der GTX 295 sind die Auflösungen 1.680 x 1.050 und 1.920 x 1.200, jeweils mit 4x MSAA. Mit 8-facher Kantenglättung ist Geforce-typisch ein größerer Einbruch zu verzeichnen als bei den Radeon-Karten. Spätestens in 2.560 x 1.600 Pixeln geht der SLI-Platine – ebenso wie der GTX 260 und 275 – der Videospeicher aus und die Fps brechen ein. Hier ist ein SLI-Gespann mit zwei GTX-285-Karten klar vorzuziehen. Auch AMDs Radeon HD 4870 X2 bzw. zwei HD 4890 im Crossfire-Modus eignen sich gut für die 30-Zoll-Auflösung. Wegen des stärkeren Mikroruckelns verkommen die hohen angezeigten Fps-Raten gefühlt jedoch zur Ruckelorgie. ❑

PLATINENVERGLEICH: GEFORCE GTX 295 NEU GEGEN ALT



Geforce GTX 295 2.0 gegen 1.0

Speicherausbau

Die Menge des zur Verfügung stehenden Videospeichers (VRAM) ist die gleiche wie bei der „alten" GTX 295: Die sieben aktiven Raster-Partitionen (ROPs) pro Grafikchip haushalten mit ebenso vielen Speicherpartitionen à 64 Bit Busbreite. Das Resultat ist abermals das Kontingent von 896 MB (GDDR3) pro Grafikprozessor; die Hälfte sitzt auf der Rückseite der Platine. Gerüchte besagen, dass der Hersteller Evga nach Veröffentlichung der Karte eine Version mit der doppelten Speicherbestückung (2 x 1.792 MB) nachlegen werde.

Zwei-Grafikchip-SLI (Dual-GPU-SLI)

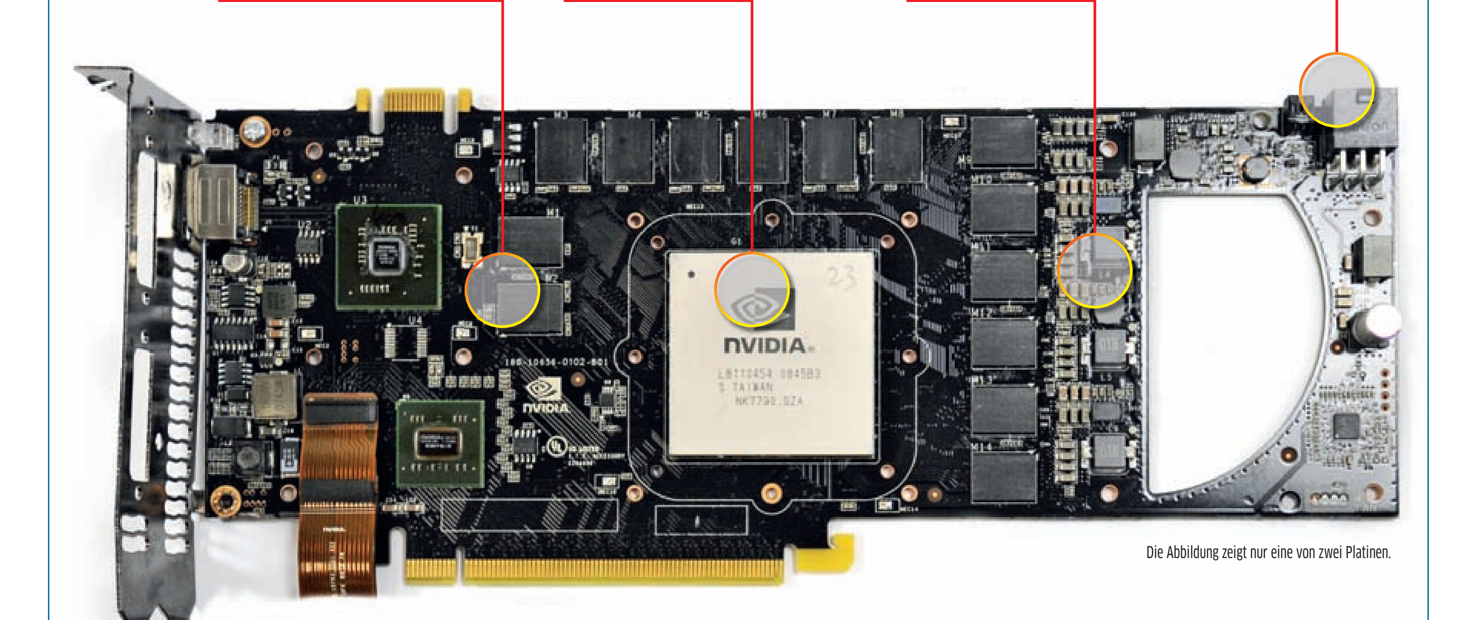
Aufgrund der thermischen Limits werden auf der GTX 295 ausgewählte Grafikchips mit wenig Spannung eingesetzt. Unser Exemplar offenbart nach der Kühler-Demontage zwei GT200b-Chips im aktuellen B3-Stepping. Das Duo teilt sich die Arbeit – genauso wie beim Einsatz zweier Einzelkarten – mittels Alternate Frame Rendering (AFR). Dieses gewährleistet in Einzelfällen eine 100-prozentige Fps-Skalierung, krankt jedoch an Mikrorucklen und der Eingabeverzögerung von einem Bild.

Platinendesign

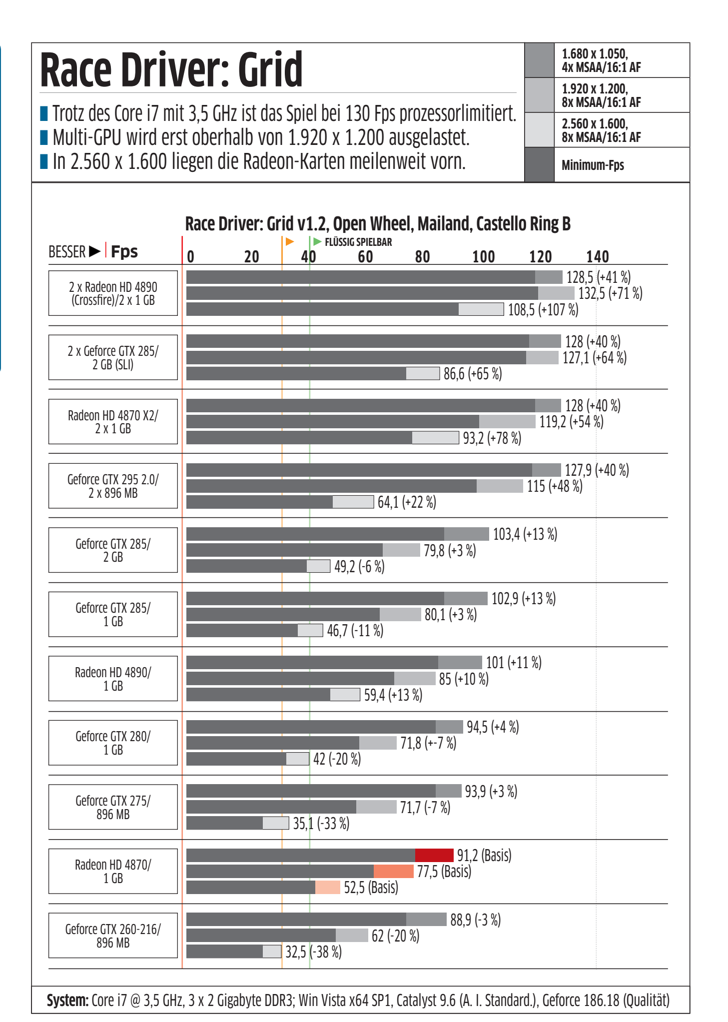
Die größte Änderung der neuen GTX 295 gegenüber ihrer Vorgängerin ist das PCB (Printed Circuit Board): Anstatt auf zwei Platinen befinden sich nun alle Bauteile auf einer einzigen. Die beiden NVIO-2-Chips, zuständig für 2D-Funktionen, sitzen zwischen den beiden Grafikchips und werden ebenfalls vom Luftstrom des mittig platzierten Axiallüfters (80 Millimeter) versorgt. Der Kühler indes erinnert vom Aufbau her an den der Geforce 7900 GTX respektive 7800 GTX-512. Sein Nachteil: Die Hälfte der Abluft landet im Gehäuse.

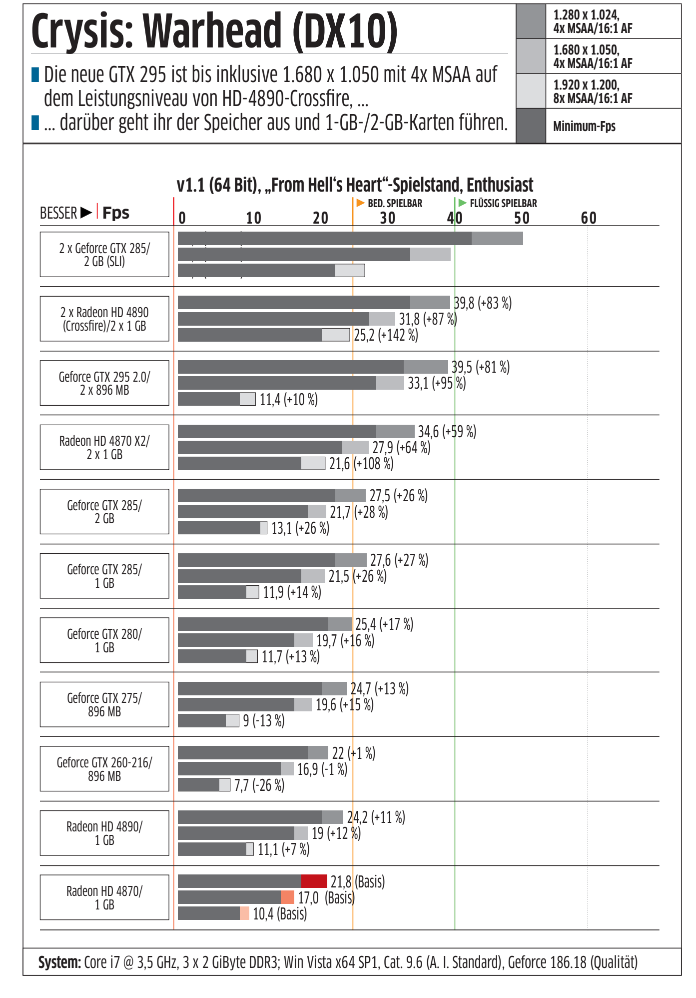
Stromversorgung

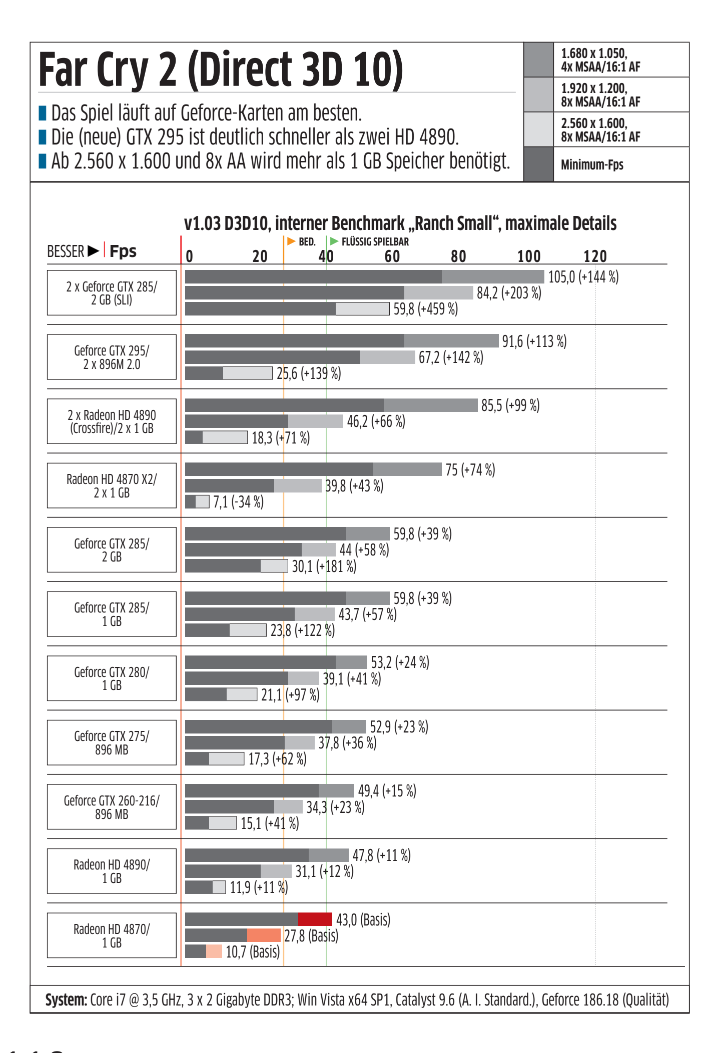
Sowohl die alte als auch die neue Geforce GTX 295 benötigen zum Betrieb einen 8- und einen 6-poligen Stromanschluss. Die PCI-Express-Spezifikation erlaubt diesem Ausbau eine maximale Leistungsaufnahme von 300 Watt, bestehend aus: 75 Watt aus dem PCI-E-Steckplatz (2.0), 75 Watt aus dem 6-Pin- und weiteren 150 Watt aus dem 8-Pin-Stecker. Nötig ist dies nur im Furmark: Hier ziehen beide GTX-295-Revisionen über 310 Watt aus den Leitungen. Unter typischer Spielelast werden aber nicht einmal 250 Watt erreicht.

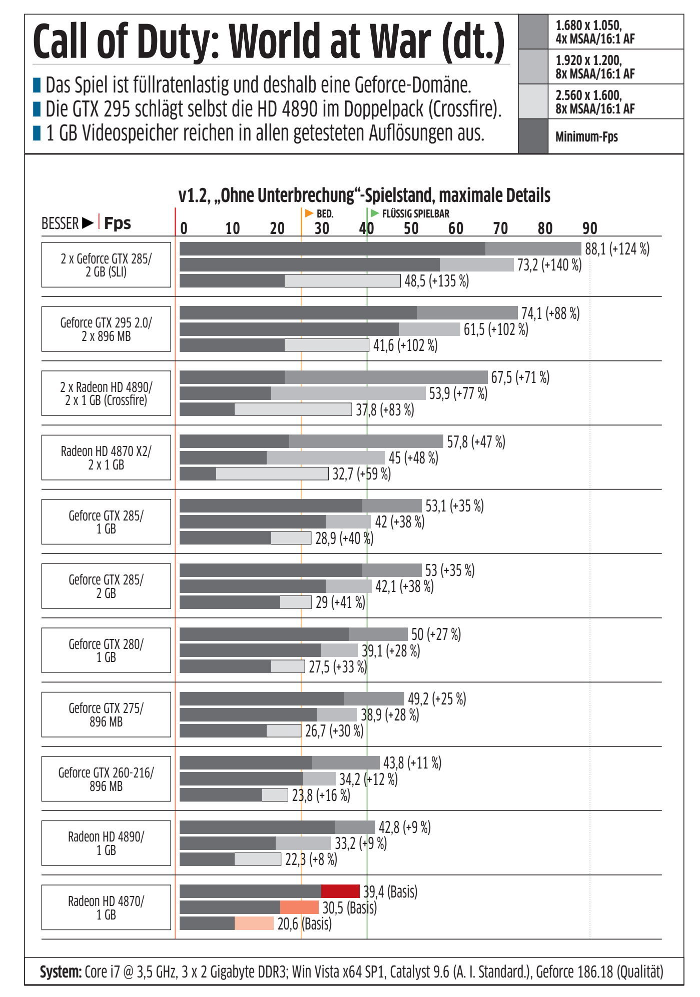


Die Abbildung zeigt nur eine von zwei Platinen.


Race Driver: Grid
Trotz des Core i7 mit 3,5 GHz ist das Spiel bei 130 Fps prozessorlimitiert.
Multi-GPU wird erst oberhalb von 1.920 x 1.200 ausgelastet.
In 2.560 x 1.600 liegen die Radeon-Karten meilenweit vorn.
1.680 x 1.050, 4x MSAA/16:1 AF
1.920 x 1.200, 8x MSAA/16:1 AF
2.560 x 1.600, 8x MSAA/16:1 AF
Minimum-Fps
Race Driver: Grid v1.2, Open Wheel, Mailand, Castello Ring B
BESSER ► Fps
FLÜSSIG SPIELBAR
0 20 40 60 80 100 120 140
2 x Radeon HD 4890 (Crossfire)/2 x 1 GB
128,5 (+41 %)
132,5 (+71 %)
108,5 (+107 %)
2 x Geforce GTX 285/ 2 GB (SLI)
128 (+40 %)
127,1 (+64 %)
86,6 (+65 %)
Radeon HD 4870 X2/ 2 x 1 GB
128 (+40 %)
119,2 (+54 %)
93,2 (+78 %)
Geforce GTX 295 2.0/ 2 x 896 MB
127,9 (+40 %)
115 (+48 %)
64,1 (+22 %)
Geforce GTX 285/ 2 GB
103,4 (+13 %)
79,8 (+3 %)
49,2 (-6 %)
Geforce GTX 285/ 1 GB
102,9 (+13 %)
80,1 (+3 %)
46,7 (-11 %)
Radeon HD 4890/ 1 GB
101 (+11 %)
85 (+10 %)
59,4 (+13 %)
Geforce GTX 280/ 1 GB
94,5 (+4 %)
71,8 (+-7 %)
42 (-20 %)
Geforce GTX 275/ 896 MB
93,9 (+3 %)
71,7 (-7 %)
35,1 (-33 %)
Radeon HD 4870/ 1 GB
91,2 (Basis)
77,5 (Basis)
52,5 (Basis)
Geforce GTX 260-216/ 896 MB
88,9 (-3 %)
62 (-20 %)
32,5 (-38 %)
System: Core i7 @ 3,5 GHz, 3 x 2 Gigabyte DDR3; Win Vista x64 SP1, Catalyst 9.6 (A. I. Standard.), Geforce 186.18 (Qualität)


Crysis: Warhead (DX10)
Die neue GTX 295 ist bis inklusive 1.680 x 1.050 mit 4x MSAA auf dem Leistungsniveau von HD-4890-Crossfire, ...
... darüber geht ihr der Speicher aus und 1-GB-/2-GB-Karten führen.
1.280 x 1.024, 4x MSAA/16:1 AF
1.680 x 1.050, 4x MSAA/16:1 AF
1.920 x 1.200, 8x MSAA/16:1 AF
Minimum-Fps
v1.1 (64 Bit), „From Hell's Heart"-Spielstand, Enthusiast
BESSER ► Fps
BED. SPIELBAR
FLÜSSIG SPIELBAR
0 10 20 30 40 50 60
2 x Geforce GTX 285/ 2 GB (SLI)
2 x Radeon HD 4890 (Crossfire)/2 x 1 GB
39,8 (+83 %)
31,8 (+87 %)
25,2 (+142 %)
Geforce GTX 295 2.0/ 2 x 896 MB
39,5 (+81 %)
33,1 (+95 %)
11,4 (+10 %)
Radeon HD 4870 X2/ 2 x 1 GB
34,6 (+59 %)
27,9 (+64 %)
21,6 (+108 %)
Geforce GTX 285/ 2 GB
27,5 (+26 %)
21,7 (+28 %)
13,1 (+26 %)
Geforce GTX 285/ 1 GB
27,6 (+27 %)
21,5 (+26 %)
11,9 (+14 %)
Geforce GTX 280/ 1 GB
25,4 (+17 %)
19,7 (+16 %)
11,7 (+13 %)
Geforce GTX 275/ 896 MB
24,7 (+13 %)
19,6 (+15 %)
9 (-13 %)
Geforce GTX 260-216/ 896 MB
22 (+1 %)
16,9 (-1 %)
7,7 (-26 %)
Radeon HD 4890/ 1 GB
24,2 (+11 %)
19 (+12 %)
11,1 (+7 %)
Radeon HD 4870/ 1 GB
21,8 (Basis)
17,0 (Basis)
10,4 (Basis)
System: Core i7 @ 3,5 GHz, 3 x 2 GiByte DDR3; Win Vista x64 SP1, Cat. 9.6 (A. I. Standard), Geforce 186.18 (Qualität)


Far Cry 2 (Direct 3D 10)
Das Spiel läuft auf Geforce-Karten am besten.
Die (neue) GTX 295 ist deutlich schneller als zwei HD 4890.
Ab 2.560 x 1.600 und 8x AA wird mehr als 1 GB Speicher benötigt.
1.680 x 1.050, 4x MSAA/16:1 AF
1.920 x 1.200, 8x MSAA/16:1 AF
2.560 x 1.600, 8x MSAA/16:1 AF
Minimum-Fps
v1.03 D3D10, interner Benchmark „Ranch Small", maximale Details
BESSER ► Fps
BED.
FLÜSSIG SPIELBAR
0 20 40 60 80 100 120
2 x Geforce GTX 285/ 2 GB (SLI)
105,0 (+144 %)
84,2 (+203 %)
59,8 (+459 %)
Geforce GTX 295/ 2 x 896M 2.0
91,6 (+113 %)
67,2 (+142 %)
25,6 (+139 %)
2 x Radeon HD 4890 (Crossfire)/2 x 1 GB
85,5 (+99 %)
46,2 (+66 %)
18,3 (+71 %)
Radeon HD 4870 X2/ 2 x 1 GB
75 (+74 %)
39,8 (+43 %)
7,1 (-34 %)
Geforce GTX 285/ 2 GB
59,8 (+39 %)
44 (+58 %)
30,1 (+181 %)
Geforce GTX 285/ 1 GB
59,8 (+39 %)
43,7 (+57 %)
23,8 (+122 %)
Geforce GTX 280/ 1 GB
53,2 (+24 %)
39,1 (+41 %)
21,1 (+97 %)
Geforce GTX 275/ 896 MB
52,9 (+23 %)
37,8 (+36 %)
17,3 (+62 %)
Geforce GTX 260-216/ 896 MB
49,4 (+15 %)
34,3 (+23 %)
15,1 (+41 %)
Radeon HD 4890/ 1 GB
47,8 (+11 %)
31,1 (+12 %)
11,9 (+11 %)
Radeon HD 4870/ 1 GB
43,0 (Basis)
27,8 (Basis)
10,7 (Basis)
System: Core i7 @ 3,5 GHz, 3 x 2 Gigabyte DDR3; Win Vista x64 SP1, Catalyst 9.6 (A. I. Standard.), Geforce 186.18 (Qualität)


Call of Duty: World at War (dt.)
Das Spiel ist füllratenlastig und deshalb eine Geforce-Domäne.
Die GTX 295 schlägt selbst die HD 4890 im Doppelpack (Crossfire).
1 GB Videospeicher reichen in allen getesteten Auflösungen aus.
1.680 x 1.050, 4x MSAA/16:1 AF
1.920 x 1.200, 8x MSAA/16:1 AF
2.560 x 1.600, 8x MSAA/16:1 AF
Minimum-Fps
v1.2, „Ohne Unterbrechung"-Spielstand, maximale Details
BESSER ► Fps
BED.
FLÜSSIG SPIELBAR
0 10 20 30 40 50 60 70 80 90
2 x Geforce GTX 285/ 2 GB (SLI)
88,1 (+124 %)
73,2 (+140 %)
48,5 (+135 %)
Geforce GTX 295 2.0/ 2 x 896 MB
74,1 (+88 %)
61,5 (+102 %)
41,6 (+102 %)
2 x Radeon HD 4890/ 2 x 1 GB (Crossfire)
67,5 (+71 %)
53,9 (+77 %)
37,8 (+83 %)
Radeon HD 4870 X2/ 2 x 1 GB
57,8 (+47 %)
45 (+48 %)
32,7 (+59 %)
Geforce GTX 285/ 1 GB
53,1 (+35 %)
42 (+38 %)
28,9 (+40 %)
Geforce GTX 285/ 2 GB
53 (+35 %)
42,1 (+38 %)
29 (+41 %)
Geforce GTX 280/ 1 GB
50 (+27 %)
39,1 (+28 %)
27,5 (+33 %)
Geforce GTX 275/ 896 MB
49,2 (+25 %)
38,9 (+28 %)
26,7 (+30 %)
Geforce GTX 260-216/ 896 MB
43,8 (+11 %)
34,2 (+12 %)
23,8 (+16 %)
Radeon HD 4890/ 1 GB
42,8 (+9 %)
33,2 (+9 %)
22,3 (+8 %)
Radeon HD 4870/ 1 GB
39,4 (Basis)
30,5 (Basis)
20,6 (Basis)
System: Core i7 @ 3,5 GHz, 3 x 2 Gigabyte DDR3; Win Vista x64 SP1, Catalyst 9.6 (A. I. Standard.), Geforce 186.18 (Qualität)

Spiele-PC im Miniformat

Von: Henner Schröder/Oliver Pusse

Spiele-PCs für LAN-Partys sollten sehr kompakt sein. Wir zeigen, wie Sie einen Bonsai-Spielerechner zusammenbauen.



ZAUBERWÜRFEL | In der Vergangenheit waren Mini-PCs oft nicht spieletauglich. Dank neuer Hardware-Komponenten wie des Silverstone-SG05-Gehäuses sollte sich das jetzt ändern.



3D-MOTOR | AMDs Radeon HD 4770 passt problemlos in das Silverstones-SG05-Gehäuse unseres Mini-Spielerechners und bietet auch für aktuelle Spieletitel ausreichend Leistung.

Die Zeiten, in denen Hauptplatinen im Mini-ITX-Format nur mit fest verlöteten Prozessoren und im besten Fall mit einem PCI-Steckplatz ausgestattet waren, sind nun vorbei. Diverse Hersteller haben leistungsfähige Produkte für einen Mini-Rechner im Sortiment. Wie Sie einen Spielerechner auf kleinstem Raum realisieren können, zeigen wir auf den folgenden Seiten.

GEHÄUSE: SILVERSTONE SG05

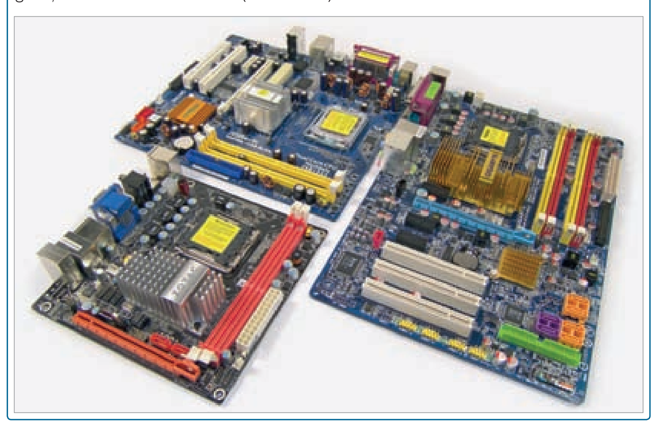
Viele Gehäuse für Mini-ITX-Platinen sind kaum größer als das Mainboard selbst und somit nicht für den Einbau vom Zusatzkarten geeignet. Silverstone hat das SG05 allerdings speziell für den Einsatz spieletauglicher Mini-ITX-Platinen konzipiert. So passt neben einem Prozessorkühler mit maximal 9 Zentimetern Höhe auch eine Grafikkarte, deren Kühler einen weiteren Steckplatz belegt (Dualslot-Kühler), ins SG05. Im Lieferumfang des Gehäuses befindet sich ein sehr kompaktes und mit einem PCI-E-Stromstecker ausgestattetes 300-Watt-Netzteil von FSP. Maximal zwei Massenspeicher nimmt das SG05 auf; Wahlweise können Sie eine 3,5-Zoll- oder 2,5-Zoll-Festplatte einbauen. Um das Gehäuse mit spieletauglicher Hardware kompatibel zu machen und gleichzeitig möglichst wenig Platz zu beanspruchen, hat Silverstone für das SG05 nur ein flaches Slimline-DVD-Laufwerk vorgesehen. Für unsere Bauanleitung haben wir uns für den DVD-Brenner Samsung SN-S083B Slim entschieden, der rund 40 Euro kostet. Das Silverstone SG05 schlägt inklusive Netzteil mit etwa 90 Euro zu Buche und ist unter anderem bei www.caseking.de erhältlich.

PLATINE: ZOTAC 9300 WiFi

Aktuell gibt es lediglich eine Hauptplatine, die nicht mit einem verlöteten Prozessor bestückt ist und darüber hinaus noch einen PCI-Express-x-16-Steckplatz bietet: die Zotac ITX 9300 WiFi. Die Mini-ITX-Platine (Sockel 775) ist mit zwei DDR2-Steckplätzen, WLAN, Onboard-Grafik (Geforce 9300) samt VGA, DVI und HDMI sowie 2.1-Audio mit optischem Digitalausgang ausgestattet. Auf dem

KLEIN, KLEINER, MINI-ITX

Mini-ITX ist älter, als es der aktuelle Nettop-Hype vermuten lässt; ins Leben gerufen wurde der Standard bereits 2001 von Via. Nicht zu verwechseln ist der Formfaktor mit ITX sowie den noch kleineren Formaten Nano- und Pico-ITX. Mini-ITX-Platinen wie die von Zotac (im Bild unten links) sind 170 x 170 Millimeter klein – zum Vergleich: ATX-Mainboards (rechts) sind 304 x 244 mm groß, die Micro-ATX-Platine (oben links) kommt immerhin auf 264 × 267 mm.





VIERKERNTAUGLICH | Zotacs 9300-ITX WiFi besitzt eine dreiphasige Spannungsversorgung und nimmt so Quadcore-CPUs problemlos auf. Auch normale 3,5-Zoll-Festplatten können verwendet werden.

Mini-Mainboard befinden sich für Laufwerke zwei SATA- und ein E-SATA-Anschluss. Die Abwärme des Chipsatzes nimmt ein großer Kühlkörper aus Aluminium auf. Die Hauptplatine verfügt über eine 3-phasige CPU-Spannungsversorgung und eignet sich somit auch für Intel-Vierkernprozessoren.

DIE WAHL DER GRAFIKKARTE

Wie schon erwähnt, passen in das Silverstone SG05 auch Grafikkarten mit Dualslot-Kühler. Wegen des Netzteils mit einer Leistung von 300 Watt können Sie allerdings keine absoluten High-End-Modelle einsetzen. Zusätzlich gibt es eine weitere Einschränkung, denn der Pixelbeschleuniger darf maximal 26,5 Zentimeter lang sein. Somit können Sie aktuelle Spitzenmodelle wie die Radeon HD 4890/4870 oder Nvidias Geforce GTX 285/275/260 nicht verwenden. Wir entscheiden uns aufgrund des sehr guten Preis-Leistungs-Verhältnisses für eine AMD Radeon HD 4770, die problemlos im SG05 Platz findet. Eine Alternative war die rund 10 Euro teurere HD 4850.

DER ZUSAMMENBAU

Die Reihenfolge, in der Sie alle Komponenten montieren, spielt beim SG05 eine entscheidende Rolle, denn im Inneren sind die Platzverhältnisse sehr beengt. Als Erstes bestücken wir das Zotac 9300-ITX WiFi mit einem Intel Core 2 Quad Q9550 und zweimal zwei Gigabyte Arbeitsspeicher von OCZ (OCZ2P10664GK). Da der Prozessorkühler eine Bauhöhe von 9 Zentimetern nicht überschreiten und nicht über die Ränder der Hauptplatine ragen darf, setzen wir den mitgelieferten Boxed-Kühler von Intel ein.

Bevor Sie das bestückte Board im Gehäuse unterbringen, entfernen Sie die Festplattenhalterung. Um die Schrauben für das Mainboard anzuziehen, sind keine weiteren Halterungen des SG05 zu demontieren. Sitzt die Hauptplatine erst mal im Gehäuse, können Sie die Netzteilstecker anschließen. Danach wird die Festplatte mit der Halterung verschraubt und ins Gehäuse geschoben. Vorsicht: Der scharfkantige Festplattenrahmen kann die Netzteilkabel beschädigen. Zum Einbau des DVD-Brenners müssen Sie die Front durch leichtes Ziehen entfernen. Vor der Montage der Grafikkarte ist es zwingend notwendig, die Laufwerke anzuschließen, denn sonst werden die Stecker von der Grafikkarte verdeckt. Letztere kommt am Schluss ins Gehäuse und muss noch mit Strom versorgt werden.

LEISTUNG

Da wir bis auf das Netzteil und das Slimline-Laufwerk gewöhnliche Hardware einsetzen, ist die Spieleleistung folglich die gleiche wie mit einem ausgewachsenen ATX-System. Die Drehzahl des CPU- und Gehäuselüfters können Sie im BIOS in feinen Schritten einstellen, so lässt sich auch ein leiser PC realisieren. Das Netzteil können wir nicht als Lärmquelle ausmachen, die Lautstärke des Mini-Spielerechners ist also in erster Linie vom Prozessor- und Grafikkartenlüfter abhängig.

LAN-TAUGLICHKEIT

Das komplette System bringt lediglich 5,6 Kilogramm auf die Waage und ist mit 22 x 17,5 x 27,5 Zentimetern so groß wie ein Schuhkarton – somit ist dieser Mini-Rechner voll LAN-tauglich.

ALTERNATIVEN

Zum Silverstone SG05-Gehäuse gibt es eine weniger leistungsstarke, aber kostengünstigere Alternative: das MI 101 von JPC, welches ein gewöhnliches 5,25-Zoll-Laufwerk aufnimmt. Im MI 101 ist allerdings nur Platz für eine Grafikkarte, die keinen weiteren Steckplatz blockiert (Singleslot-Karte). Außerdem bietet das 250-Watt-Netzteil keinen PCI-Express-Stecker, als schnellste Grafiklösung käme daher die Zotac 9800 GT Eco infrage; aus Kostengründen wählen wir eine Radeon HD 4670. Der CPU-Kühler darf höchstens 4 Zentimeter hoch sein, was der neue Gelid Slim Silent 775 problemlos erfüllt. Zusammen mit einem Pentium E5200 und 2 GB Arbeitsspeicher ist dies das absolute Minimalsystem, das sich gerade noch für aktuelle Spiele eignet, und kommt auf etwa 435 Euro.

FAZIT: MINI-SPIELE-PC

Vor allem für Gelegenheitsspieler und gelegentliche LAN-Party-Besucher stellt der Mini-Spielerechner einen sehr guten Kompromiss aus Größe und Leistung dar. Das SG05 kann größtenteils mit handelsüblicher Hardware ausgestattet werden und die Zotac 9300-ITX WiFi erlaubt den Einsatz von High-End-CPUs des Sockels 775 und topaktuellen Grafikkarten, wenn Letztere auch maximal 26,5 Zentimeter lang sein dürfen. ❑

MINI-ITX-SPIELERECHNER



Das Silverstone Sugo SST-SG05B ist das ideale LAN-Gehäuse: Es ist kompakt, 3,2 kg leicht und nimmt trotzdem Dualslot-Grafikkarten auf. Das 300-Watt-Netzteil ist 80-Plus-zertifiziert und packt Quadcore-Prozessoren. Noble Alternative: Lian Li PC-Q07 (60 Euro ohne Netzteil).

Komponente	Produkt	Preis*
Gehäuse	Silverstone Sugo 05/Netzteil 300 Watt	€ 80,-
Mainboard	Zotac 9300-ITX Wifi	€ 110,-
Prozessor	Intel Core 2 Quad Q9550 (2,83 GHz, Quadcore)	€ 190,-
CPU-Kühler	Intel Boxed Kühler	€ 0,-
Grafikkarte	Radeon HD 4770 512 Megabyte	€ 80,-
Arbeitsspeicher	2 x 2 Gigabyte DDR2-1066	€ 55,-
Festplatte	Samsung F1 320 GB HD322HJ	€ 35,-
Optisches Laufwerk	Samsung SN-S083B Slim (DVD-Brenner)	€ 40,-
Betriebssystem	Windows Vista Home Premium 64 Bit	€ 80,-
	Gesamtpreis	**€ 670,-**

Die kleinere und günstigere Alternative: Das JCP MI 101 ist viereinhalb Zentimeter niedriger und etwas leichter als das Sugo 05, außerdem kostet es rund 25 Euro weniger. Dafür passt keine Dualslot-Grafikkarte hinein und das Netzteil ist schwächer.

Komponente	Produkt	Preis*
Gehäuse	JCP MI 101/Netzteil 250 Watt	€ 65,-
Mainboard	Zotac 9300-ITX Wifi	€ 110,-
Prozessor	Intel Pentium E5200 (2,5 GHz, Dualcore)	€ 55,-
CPU-Kühler	Gelid Slim Silence 775	€ 15,-
Grafikkarte	Radeon HD 4670 512 Megabyte	€ 55,-
Arbeitsspeicher	2 GiByte DDR2-1066	€ 20,-
Festplatte	Samsung F1 320 GB HD322HJ	€ 35,-
Optisches Laufwerk	DVD-ROM SATA (beliebig)	€ 15,-
Betriebssystem	Windows Vista Home Basic 32 Bit	€ 65,-
	Gesamtpreis	**€ 435,-**

* Preiserfassung Anfang Juli 2009 im PCG-Preisvergleich

TIPPS FÜR DEN MINI-ITX-PC

Kühlung

Im JCP-Gehäuse darf der Prozessorkühler höchstens 4 Zentimeter hoch sein, daher kommen nur Modelle mit einer Höheneinheit infrage, etwa der Xilence XPSCPU.775.1U.CF (ca. 30 Euro) oder der Gelid Slim Silent 775 (15 Euro). Alternativ bietet sich der Einsatz eines Passivkühlers an, zum Beispiel des XPSCPU.775.1U.C (25 Euro); in diesem Fall übernimmt der Netzteillüfter die Arbeit, der aber von einem seitlich angebrachten Gehäuselüfter unterstützt werden sollte. Im Test konfrontierten wir den Slim Silent und den aktiven Xilence-Kühler mit einem Core 2 Quad Q9550S mit 65 Watt thermischer Verlustleistung (TDP) – mehr lässt Gelid nicht zu. Beide kamen mit diesem Prozessor gut zurecht. Ein Undervolting der CPU ermöglicht das aktuelle Zotac-BIOS leider nicht, die Übertaktung des Prozessors hingegen ist in Maßen möglich.

Anschlüsse

Den WLAN-Adapter des 9300-ITX müssen Sie auf die Platine stecken und anschließen, dazu dient laut Handbuch ein „Wifi Header“ – dabei handelt es sich um einen beliebigen der drei internen USB-Anschlüsse. Einen PATA-Anschluss für IDE-Festplatten bietet das Zotac übrigens nicht mehr.

Treiber

Nicht für alle Komponenten der Zotac-Platine enthält Windows Treiber. Vor allem der Netzwerkchip, notwendig für den Internetzugang, verlangt nach Software; aktuelle Treiber und eventuelle BIOS-Updates finden Sie auf der Zotac-Website über WEBCODE 27ND.

VERSANDKOSTENFREIE LIEFERUNG![1]

1) bei Vorkassebestellungen ab 500€ Bestellwert nur innerhalb Deutschlands

Alle PC-Systeme & Notebooks werden inklusive Systemverpackung + DHL Transportversicherung versendet!

nur 9.-90 €

zzgl. 6.90€ Nachnahmegebühr.



- Intel® Core™2 Duo Prozessor P8700 mit 2x 2.53 GHz
- 4096MB DDR2-Speicher 667MHz
- 400GB SATA Festplatte
- 512MB NVIDIA® GeForce™ 9600M GT
- DVD-Brenner SATA Laufwerk

15,4" WXGA Brilliantes Glare Type Display (1280x800 Pixel), Gigabit LAN, Wireless LAN, Bluetooth, 56k Modem, 3x USB 2.0, 2.0 HD Audio, 3in1 Cardreader, HDMI, 2.0 Megapixel Webcam, Fingerprint Reader, 9 Zellen Li-Ion Akku

699.- € oder Finanzkauf [2] ab 16,26€/mtl. Laufzeit: 54 Monate

Art-Nr. 7523

Inklusive Windows Vista® Home Premium mit Upgrademöglichkeit auf Windows® 7 Home Premium E **758.99**



Intel® Core™2 Quad Q8400

- Prozessor: Intel® Core™2 Quad Q8400 (4x 2.66 GHz Quadcore)
- Prozessorkühler: Original Intel® zertifizierter Kühler
- Arbeitsspeicher: 4096MB DDR2-RAM 800MHz (PC2-6400)
- Mainboard: IPN73-BA, nForce 630i Chipsatz
- Festplatte: 1000GB SATA 16MB Cache, 7200U/min.
- Grafikkarte: 512MB NVIDIA® GeForce™ 9600GT
- Laufwerk: 20xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 500W DEPO Ego
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 2xPCI, 1xPCI-E x16 x1, HDMI, 7.1 Kanal Sound, Gigabit LAN, 4xSATA2/Raid, Front USB

499.- € oder Finanzkauf [2] ab 16,19€/mtl. Laufzeit: 36 Monate

Art-Nr. 7564

Inklusive Windows Vista® Home Premium mit Upgrademöglichkeit auf Windows® 7 Home Premium E **578.99**



Intel® Core™ i7-920

- Prozessor: Intel® Core™ i7-920 Prozessor (4x 2.66 GHz Quadcore) 8 MByte L3-Cache
- Prozessorkühler: Original Intel® zertifizierter Kühler
- Arbeitsspeicher: 4096MB DDR3-RAM Dual-Channel 1333MHz (PC3-10600)
- Mainboard: IPMTB-GS, Intel® X58 Chipsatz
- Festplatte: 750GB SATA 8MB Cache,7200U/min.
- Grafikkarte: 896MB NVIDIA® GeForce™ GTX 260
- Laufwerk: 20xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 550W BeQuiet Xigmatek Midgard
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 2xPCI-E x16, 1xPCI-E x4, 1xPCI-E x1, 7.1 Kanal Sound, Gigabit LAN, 4xSATA2/Raid, 2xE-SATA, Front USB

859.- € oder Finanzkauf [2] ab 16,08€/mtl. Laufzeit: 72 Monate

Art-Nr. 7529

Inklusive Windows Vista® Home Premium mit Upgrademöglichkeit auf Windows® 7 Home Premium E **938.99**



Intel® Core™2 Quad Q9550

- Prozessor: Intel® Core™2 Quad Prozessor Q9550 (4x 2.83 GHz Quadcore)
- Prozessorkühler: Original Intel® zertifizierter Kühler
- Arbeitsspeicher: 4096MB DDR2-RAM 800MHz (PC2-6400)
- Mainboard: ASUS P5N-D, nForce 750i SLI Chipsatz
- Festplatte: 1000GB SATA 16MB Cache, 7200U/min.
- Grafikkarte: 1024MB NVIDIA® GeForce™ GTX 285
- Laufwerk: 20xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 880W Hiper Thermaltake Shark
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 2xPCI, 2xPCI-E x16 x1, 7.1 Kanal Sound, Gigabit LAN, 4xSATA2/Raid, Front USB

999.- € oder Finanzkauf [2] ab 18,70€/mtl. Laufzeit: 72 Monate

Art-Nr. 7277

Inklusive Windows Vista® Ultimate mit Upgrademöglichkeit auf Windows® 7 Ultimate E **1118.99**



Intel® Core™ i7-920

- Prozessor: Intel® Core™ i7-920 Prozessor (4x 2.66 GHz Quadcore) 8 MByte L3-Cache
- Prozessorkühler: Original Intel® zertifizierter Kühler
- Arbeitsspeicher: 6144MB DDR3-RAM Triple-Channel 1333MHz (PC3-10600)
- Mainboard: Gigabyte GA-EX58-UD3R, Intel® X58 Chipsatz
- Festplatte: 1500GB SATA 8MB Cache,7200U/min.
- Grafikkarte: 1792MB NVIDIA® GeForce™ GTX 295
- Laufwerk: 20xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 850W HighEnd Coolermaster Storm Sniper
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 2xPCI-E x16, 1xPCI-E x4, 2xPCI-E x1, 2xPCI, 7.1 Kanal Sound, Gigabit LAN, 8xSATA2/Raid, Head USB

1449.- € oder Finanzkauf [2] ab 27,13€/mtl. Laufzeit: 72 Monate

Art-Nr. 7473

Inklusive Windows Vista® Ultimate mit Upgrademöglichkeit auf Windows® 7 Ultimate E **1568.99**

Technische Änderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. 2) Hierbei handelt es sich um ein Angebot der Dresdner-Cetelem Kreditbank bei einem effektiven Jahreszins von 10,9%. Produktabbildungen können farblich vom Original abweichen und dienen nur zur reinen Darstellung. Alle genannten Preise zzgl. Versandkosten.

Unsere telefonische Bestellannahme ist 7 Tage die Woche für Sie erreichbar! Montag-Freitag von 8-20Uhr und Samstag/Sonntag von 10-18Uhr

(0180 1) 99 40 40 0180call (3,9 Cent/ Minute Festnetz der T- COM; abweichende Preise aus dem Mobilfunk möglich)

Auslandskunden wählen bitte: +49 180 1 - 99 40 40

Brunen IT Distribution GmbH · Breslauer Str. 19/21 · 26409 Wittmund

Das wird gespielt

Der Kreis der Erhabenen ist klein: Spiele, die Menschen dauerhaft an den Bildschirm fesseln.

Gut gemachte Spiele faszinieren länger als bis zum Abspann. Durchdachte Titel finden ihren Halt in einer starken Community, die diese Produkte bereitwillig (und kostenlos) mit Mods und Levels am Leben erhält. Diesen Monat legen wir Ihnen vor allem unsere Specials ans Herz. Wir haben die neuesten Missionen und Add-ons zu **Arma 2** und **Unreal Tournament 3 (dt.)** sowie den beliebtesten Valve-Spielen für Sie auf DVD gepackt. Außerdem präsentieren wir Ihnen die futuristische **Crysis**-Mod **Souleon Storm** und spannende Erweiterungen für **Half-Life 2 (dt.)**. ❑

Webcode: Gehen Sie auf www.pcgames.de und geben Sie dort den Code ein.

ALLE MODS AUF EINEN BLICK

	Ab-16-DVD	Ab-18-DVD	Extended-DVD
Arma 2 Mod-Special (Missionen, Add-ons, Tools)	●	●	-
Crysis: Souleon Storm	●	●	-
Half-Life 2: Calamity	●	●	-
Half-Life 2: Curse – Episode One: Hell Awaits	●	●	-
Mod-Special zu beliebten Valve-Spielen (Counter-Strike: Source, Half-Life 2 (dt.), Left 4 Dead (dt.), Team Fortress 2)	-	-	●
Unreal Tournament 3 (dt.): Archasis 2	●	●	-
Unreal Tournament 3 (dt.): Biggz: The Exterminator	●	●	-
Unreal Tournament 3 (dt.): Community Bonus Pack 3 Vol. 3	●	●	-
Unreal Tournament 3 (dt.): The Ball	●	●	-

R +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWS

EMPIRE: TOTAL WAR
Ende Juni hat Sega den Patch 1.3 für das Strategiespiel veröffentlicht. Der wichtigste Bestandteil ist eine weitere Performance-Optimierung. Dies geschieht in erster Linie durch die jetzt integrierte Unterstützung von Multithreading und bedeutet, dass Besitzer von Multicore-CPUs die Spiel-Performance damit deutlich verbessern können. Gleichzeitig wird jedoch auch die Singlecore-Leistung gesteigert. Zudem bringt der Patch 14 neue Einheiten, etwa russische Grenadiere, ins Spiel.
Info: www.totalwar.com/empire

CRYSIS WARS EX
Kurz vor Redaktionsschluss sollte mit **Crysis Wars Ex** eine Modifikation des Mehrspielerparts von **Crysis** erscheinen. Das OMG! Modding Team, dem unter anderem auch Community-Größen wie C4Te, TheMegaMaster und Kolga angehören, will mit der mit Spannung erwarteten Erweiterung vor allem für mehr Content (neue und überarbeitete Karten) und durch Änderungen am Balancing für ein besseres Spielerlebnis sorgen. Wir werden die Mod voraussichtlich in der nächsten Ausgabe vorstellen.
Info: www.crysis-wars-ex.com

ASSASSIN'S CREED
Die **ACI Clothes Mod** stellt neue Klamotten zur Verfügung. So können Sie Ihren Assassinen etwa als schwarzen Ninja, mit einer roten Livree oder als Ezio Auditore de Firenze einkleiden.
Info: www.moddb.com/mods/aci-texmod-clothes-mod

CRYSIS

Souleon Storm

Die **Crysis**-Total-Conversion **Souleon Storm** spielt in einer düsteren Science-Fiction-Zukunft. Die Kluft zwischen Arm und Reich ist so groß geworden, dass die Firma Neodyme weitläufige Städte für die oberen Zehntausend erbaut und die arme Bevölkerung in die heruntergekommenen Elendsviertel der Städte-Umgebung gezwungen hat. Doch das reicht den fiesen Herrschern nicht mehr. Jetzt schicken sie Roboter in die Slums, um alle Menschen dort zu vernichten ...

Ihr Job ist es nun, die Angreifer abzuwehren und sich dabei von einer Seite der Stadt auf die andere zu schlagen – so schnell es geht. **Souleon Storm** ist ein rasantes Spiel, das Ihnen wie ein Rennspiel immer wieder wegen Ihrer Streckenzeit in den Ohren liegt. Natürlich laufen Ihnen unterwegs jede Menge Blechkameraden vor die neu erstellten virtuellen Flinten. So schießen Sie mit Laserpistolen oder einer Art abgesägter Schrotflinte und sammeln unterwegs Power-ups auf, die Ihnen besondere Fähigkeiten verleihen. Bekommen Sie es anfangs nur mit wenigen Robotern zu tun, stürmen später ganze Gruppen auf Sie ein.

Am Ende des Spiels werden Sie in Abschnitten eingeschlossen und müssen Gegnermassen plätten. Wenn Sie dabei nicht in Bewegung bleiben und schnelle „Headshots" landen, segnet Ihre Spielfigur schnell das Zeitliche. Wenn Sie es hingegen bis zum anderen Ende der Stadt schaffen, endet die Mod etwas abrupt, aber Sie werden wenigstens mit einem Highscore belohnt, der einen Anreiz schafft, die Mod – die leider ohne Intro, Outro oder Zwischensequenzen daherkommt – trotzdem erneut zu spielen. (mb) ❑

Info: www.moddb.com/mods/souleon-storm

Einzelspieler-Mod
Spielzeit: Circa 2 Stunden
Schwierigkeitsgrad: Mittel



REGENTANZ | Die Levels sind so düster, dass Sie Gegner manchmal erst sehen, wenn sie direkt vor Ihnen stehen.

NR. 5 LEBT | Der Spawn-Point spuckt Roboter um Roboter aus. Wenn alle erledigt sind, öffnet sich die blaue Barriere.

HALF-LIFE 2

Neotokyo


Mehrspieler-Mod
Spielzeit: Unbegrenzt
Schwierigkeitsgrad: Mittel

DAS IST DER RENNER | Auf der Karte **nt_warihosu_ctg** spielen sich die Gefechte in einem Lagerhaus ab.

Wir schreiben das Jahr 2050. Ein Putsch gegen die japanische Regierung schlägt fehl. Trotzdem gibt sich die Opposition nicht geschlagen und kämpft unter dem Namen „Jinrai" weiter gegen die NSF, die Regierungstruppen. Das ist die Hintergrundgeschichte der **Half-Life 2 (dt.)**-Mod **Neotokyo**, die Anfang Juli das Licht der Datenwelt erblickte.

Die futuristische Mehrspieler-Modifikation bringt gleich zehn Karten mit, auf denen Sie in actionreichen Gefechten gegen das jeweils andere Team antreten. Die Macher vermuten, dass es im Jahr 2050 aufgrund des technischen Fortschritts andere Wummen als Schrotflinte und Revolver geben wird, und geben Ihrer Spielfigur entsprechend moderneres Kriegsgerät an die Hand.

Neben zahlreichen neuen Waffen für verschiedene Klassen können Sie auch Unsichtbarkeit oder den Sichtmodus Thermal Vision einsetzen, und um Feinde zu lokalisieren, benutzen Sie etwa einen Satelliten-Uplink.

Da uns bis DVD-Schluss keine Freigabe des Mod-Teams erreichte, können wir Sie nur auf den Download (843 MByte) der Mod verweisen, die Steam und das Source SDK Base voraussetzt. (mb) ❑

Info: www.neotokyohq.com

NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++

THE WITCHER V1.5 & FULL COMBAT REBALANCE
Mit dem Patch, der **The Witcher** auf Version 1.5 brachte, wurden nicht nur Fehler ausgebügelt und einige Community-Abenteuer installiert, sondern auch der Kopierschutz mittels DVD-Abfrage entfernt. Am gleichen Tag wie der Patch erschien auch die umfangreiche **Full Combat Rebalance**-Modifikation (FCR), mit der die Welt von Hexer Geralt noch realistischer wird. Sie bringt neben einem neuen Design und Parametern der Hauptcharaktere und NPCs auch eine Überarbeitung der Fertigkeitenbäume und Kampfstile. Außerdem wurden Waffen, Tränke, Öle und Rüstungen neu ausbalanciert und die Schadenswerte genauer auf die Waffen abgestimmt. Während der Installation können Sie einzelne Features explizit aus- oder abwählen.
Info: http://ifrit.pl/?page_id=239

CALL OF DUTY: WORLD AT WAR
Mit dem Erscheinen dieser Ausgabe sollte auch der Patch 1.5 für den Ego-Shooter verfügbar sein. Das Update enthält angeblich auch das Mehrspieler-**Map-Pack 2**, bestehend aus **Banzai**, **Corrosion** und **Sub Pens**.
Info: www.callofduty.com

HL 2 (DT.): MODULAR COMBAT
Half-Life 2 (dt.) als Action-Rollenspiel? Erfahrungspunkte für das Erledigen von Spielern oder Monstern? Levelaufstiege? Upgrades für den Anzug? Gibt's nicht? Doch! Hier:
Info: www.moddb.com/mods/modular-combat

THE ELDER SCROLLS 4

Midas Magic Spells of Aurum

Diese Mod wertet Ihr **Oblivion** mit 290 (!) neuen, einzigartigen Zaubersprüchen mit prächtigen Effekten auf.

Neben Beamen und Sprayen verschießen Sie jetzt auch Projektile, beschwören einen eigenen fliegenden Teppich, verwandeln Körper in pures Gold und beschützen sich selbst mit einem Feuerkreis.

Die Macher sind der Meinung, dass das bestehende Magiesystem durch die Mod lediglich erweitert, aber nicht zerstört wird. Zusätzlich enthält die Mod neue Missionen. (mb) ❑

Info: www.tesnexus.com/downloads/file.php?id=9562

GEWITTER | Dieser Spieler greift seinen Gegner mit dem neuen Blitzschlag-Zauber an.

BROWSERSPIEL

Shakes & Fidget

Als lustige Alternative für humorige MMO-Freunde ging im Juni **Shakes & Fidget – The Game** an den Start. Das kostenlose Browserspiel bietet mit seinen komischen Grafiken der Comic-Künstler Marvin & Oskar prächtige Parodien auf Rollenspiel-Klischees.

Im idealen Rollenspiel für Einsteiger und Genre-Kenner stehen acht Völker und drei Charakterklassen zur Wahl. Sie päppeln Ihren Helden durch die Steigerung von Attributen und verbesserte Ausrüstung auf, bekämpfen mehr als 100 exotische Monster und liefern sich Duelle mit anderen Spielern.

Das Spiel läuft im Browser-Fenster praktisch jedes PCs, auf dem Flash installiert ist. (mb) ❑

Info: www.sfgame.de



Free-to-Play-Browserspiel
Spielzeit: Unbegrenzt
Schwierigkeitsgrad: Mittel

MAGISCHE WARE | Der Händler im Magieladen bietet uns die „Egokette des Halbstarken" an.

H.Q. 1: "Rounds complete."

EINIGELN | In **Russian Invasion** verteidigen Sie Ihren Stützpunkt gegen einen Angriff der Russen.

Missionen, Add-ons, Skripte und Tools für Arma 2

Von: Marc Brehme

Während Entwickler Bohemia Interactive an Patches für Arma 2 werkelt, kreiert die aktive Community Erweiterungen am laufenden Band.

Wie bei Operation Flashpoint und Armed Assault ist auch die Community von Arma 2 sehr aktiv. Bereits kurz nach Release sprossen die ersten Mods, Tools und Add-ons wie Pilze aus dem feuchten Waldboden. Wir stellen Ihnen die schmackhaftesten Gerichte aus der Community-Küche vor und empfehlen für einen Nachschlag die Fansites armaholic.com, armed-tactics.de, arma2base.de, armedassault.info und hx3.de.

ADVANCED MISSIONS

Ganze drei Episoden umfasst die kleine Mehrspieler-Kampagne Advanced Missions. Der finnische Modder Raunhofer bezieht fast ganz Chernarus in seine Karten mit ein, auf denen sich bis zu 30 Spieler im Koop tummeln können.

First Advance spielt im östlichen Chernarus, in dem Sie als US-Soldat strategisch wichtige Fahrzeuge sowie Abwehrstellungen des Feindes zerstören sollen. In Second Advance hat der Feind Ihr Squad in einen Hinterhalt gelockt, die Situation scheint aussichtslos. Glücklicherweise finden Sie aber in der Nähe eine Basis, in der sich Ihre Kräfte sammeln und frisch ausrüsten, bevor Sie im südlichen Chernarus alle feindlichen Einheiten ausschalten.

Im dritten Advance-Teil Third Advance sind Sie auch einmal als Mitglied der Guerilla-Fraktion unterwegs. Diesmal kämpfen Sie gleich an mehreren Fronten. Neben den Russen, die das nördliche Gebiet besetzt halten, wollen Ihnen auch noch Aufständische ans Leder, deren Anführer Sie aus dem Weg räumen sollen, nachdem Sie die gegnerischen Verteidigungslinien durchbrochen haben.

AIRFIELD TANK ASSAULT

In dieser Einzelspieler-Mission von Alexander Metz kommandieren Sie in einer Spezialoperation drei M1A2-Panzer. Der russische



ERSTKONTAKT | Die Einzelspieler-Mission **First Advance** ist der Auftakt einer Trilogie. Anfangs geht es noch sehr beschaulich zu, wenn Sie als US-Soldat im östlichen Chernarus unterwegs sind ...



EXPLOSIV | ... der Auftakt zum zweiten Teil **Second Advance** gestaltet sich hingegen mehr als actionreich. Gegnerische Helikopter greifen ein Dorf an und locken Ihr Squad in einen Hinterhalt.



AUSFLUGSZIEL | In **Third Advance** kämpfen Sie gegen Russen und Aufständische, deren Boss Sie erledigen sollen.

AUF STREIFE | Straßenkämpfe und Gefechte gegen Panzer und leichte Fahrzeuge sind in **Airfield Tank Assault** an der Tagesordnung.



DURCHBLICK | Ohne Ihr Nachtsichtgerät würden Sie in der Koop-Mission **Hijack** fast blind durch die Gegend laufen.

Gegner fliegt über einen Flughafen ständig Nachschub ein. Um ihn davon abzuhalten, stategisch wichtige Orte zu übernehmen, patrouillieren Sie im Zielgebiet und sollen die Russen zurückdrängen.

FORREST AMBUSH

Im Stil von **Desert Ambush** aus **Operation Flashpoint** geht es in dieser Koop-Mission von Mondkalb zur Sache. Zunächst zerstören Sie einen amerikanischen Konvoi und bedienen sich der Waffen, bevor Sie schließlich den Flughafen von Krasnostav von Amerikanern befreien. Danach nehmen Sie sich die Stadt Krasnostav vor.

HIJACK

Der Finne Petri Iltanen beauftragt Sie in seiner Mehrspieler-Koop-Mission **Hijack** damit, Lastkraftwagen zu beschützen, die den Kraftstoff für Kampfhubschrauber anliefern. Sie müssen den LKW-Konvoi beschützen, betanken dann einen Kampfhubschrauber Mi-24 und fliegen diesen zum Flugzeugträger zurück. Kleiner Tipp: Vergessen Sie nicht, am Ende aus dem Heli auszusteigen, um den Einsatz erfolgreich zu beenden.

JUSTICE FOR ALL

In dieser Einzelspieler-Mission von froggyluv muss ein USMC-Team eine Stadt von Gegnern befreien. Sie sind Teamleiter des Trupps Alpha 2 und sollen Verstöße gegen die Menschenrechte in der Region von Kamenyy aufklären. Aufständische sollen dort Zivilisten angegriffen haben.

LAST MAN STANDING

Die Einzelspieler-Mission **Last Man Standing** von Modder cookbros. racing spielt vor dem Hintergrund eines bevorstehenden Angriffs der Opfor. Bodentruppen der US-Streitkräfte halten einen Hügel samt Hinterland auf der kleinen Insel Utes. Der Angriff der Opfor auf diesen Punkt mit Luft- und Landstreitkräften steht unmittelbar bevor. Ihr Job ist es, den Hügel zu verteidigen und alle Streitkräfte der Opfor zu vernichten.

OPERATION EBONY GRYPHON

Nicht den kleinsten Fehler dürfen Sie sich in der kritischen **Operation Ebony Gryphon** (Einzelspieler) leisten. Sie sollen schwere gegnerische Panzer zerstören – egal ob mit dem Kampfjet AV8B Harrier, dem A-10-Warthog-Schlachtflugzeug oder dem AH-1-Cobra-Helikopter. Allerdings ist die feindliche Luftabwehr sehr stark und Sie müssen sehr vorsichtig vorgehen.

Modder Callaway (USA) verriet PC Games übrigens, dass er die Idee zu diesem Einsatz mit seiner Frau beim Abendessen diskutierte, nachdem er aus den **Arma 2**-Foren entnahm, dass viele Fans sich eine Flugmission wünschten, diese aber in der Verkaufsversion des Militär-Shooters fehlte.

RUSSIAN INVASION

Wie es der Name bereits andeutet, führen Sie in diesem Einzelspieler-Auftrag von Modder SaOk (Finnland) die CDF-Streitkräfte gegen einen aggressiven russischen Angriff an. Während Ihr Primärziel lautet, das Camp der CDF zu verteidigen, sollen Sie als Sekundärziel Ihre Luftabwehr beschützen und feindliche Trucks ausschalten. Obwohl er nach dem ersten Release durch zusätzlichen Nachschub gesenkt wurde, ist der Schwierigkeitsgrad von **Russian Invasion** immer noch hoch.

TUNGUSKA CATCHERS

In dieser Koop-Mission von Mondkalb sollen Sie drei Tunguska-Flugabwehrpanzer zerstören. Egal wie, Hauptsache schnell! ❑



AUFGEKLÄRT | Menschenrechtsverletzungen an der Zivilbevölkerung klären Sie in **Justice for All** in Kameny auf. Während Sie vorsichtig zum Dorf vorstoßen, greifen Hubschrauber an.



LUFTIKUS | **Operation Ebony Gryphon** ist eine Flugzeug-Mission und lässt Ihnen freie Hand bei der Wahl des Missionsteils und Fluggeräts. Hat die Luftabwehr zugeschlagen, müssen Sie zu Fuß weiter.

ADD-ONS, TOOLS & SONSTIGES

Neben actionreichen Missionen hat die Community auch schon andere nützliche Dinge wie Add-ons, Skripte oder Tools programmiert, von denen wir hier einige vorstellen und die meisten auch gleich auf die Heft-DVD gepackt haben.

AT GLASSES PACK/AT ALLFACES
Mit dem Fun-Add-on AT Glasses Pack von Modder Mondkalb spendieren Sie Ihren Kämpfern im Spiel 13 lustige Brillen, Bärte und Kopfbedeckungen. AT Allfaces von Modder Scruffy schaltet alle Gesichter in der Auswahlliste frei, inklusive der jeweils sechs Versionen mit Tarnfarbe.

F-16C FIGHTING FALCON
Die schon aus Operation Flashpoint und Armed Assault bekannte F16C von Modder Footmunch wurde nach dem Release von Arma 2 von [GLT]Myke auf die neue Engine portiert. Praktisch alles bis auf das 3D-Gerüst wurde mithilfe der Community-Mitglieder eddyD (vier neue Textursets), Snake Man und modEmMaik (Optimierung der LODs) neu gestaltet. Die F-16C unterstützt bereits das in Kürze erwartete IAWS-System, welches ein dynamisches Neuausrüsten am Flughafen ermöglichen wird. Der neue IAWS-Standard wird auch per Skript jede beliebige Kombination von Raketen und Bomben erlauben. Aktuell unterzieht [GLT] Myke mit der CH-53 Super Stallion ein weiteres Fluggerät einem umfassenden Remake.

LANDTEX
Der LandTex-Mod bietet neue Texturen für Küstenlinien und vorgelagerte Inseln. Entsprechende Texturen sehen nun etwas weicher als ohne Mod aus.

MAP_EU
Das Editor-Upgrade (EU) von Lester ist ein Add-on, das zum Beispiel bisher versteckte Einträge für Objekte wie Häuser, Ruinen, Schilder oder Zäune sichtbar macht und damit als nutzbare Einträge im Editor zur Verfügung stellt.

NORRIN'S REVIVE SCRIPT
Dieses Skript-Paket ermöglicht das Wiederbeleben und Heilen von Kameraden, die bewusstlos zu Boden gehen. Diese neuen Features bereichern die Missionen und fördern das Engagement im Koop-Modus. Das konfigurierbare Skript spart Moddern auch das Einbauen von Revive- und Respawn-Punkten.

REDUCED VOICES
Reduced Voices ist ein Add-on, das die Häufigkeit der gesprochenen Meldungen reduziert. Somit rauscht Ihnen beim Spielen nicht mehr jede noch so lapidare Ansage in den Gehörgang.

SPD CANNON FIX
Das Add-on bewirkt, dass sowohl die ZSU-23 „Shilka" als auch die 2S6M (obwohl mit Vierlings-Flak bzw. Twin-Cannon ausgerüstet) aus beiden Rohren feuern – nicht nur aus einem. Ebenso wurde der rechte Raketenwerfer der Tunguska „aktiviert".

VOPSOUND 2.0
Für ordentlich Bums in den Lautsprechern sorgt VopSound 2.0 von Modder vo.2. Die Mod ersetzt die meisten Sounds durch hochwertigere Versionen, die ausschließlich aus realen Quellen stammen, etwa Schießübungen des G36-Gewehrs.



F-16C FIGHTING FALCON | Der Kampfjet ist mit einer Bordkanone ausgerüstet und lässt sich mit Raketen und Bomben bestücken.

NORRIN'S REVIVE SCRIPT | Das Skript, mit dem Sie Verwundete behandeln, erfreut sich in Mehrspielerpartien großer Beliebtheit.



BUNDESWEHR-MOD | Originalgetreue Uniformen und Fahrzeuge für **Arma 2** sind bereits in Arbeit.



ARADO 196 | Modder B@Co bastelt an Flugzeug Arado 196 und Schlachtschiff Bismarck (Zweiter Weltkrieg).

CHERNARUS LIFE | Die Macher des Nachfolgers von **Sahrani Life** suchen noch interessierte Mitstreiter.



ARMA 2

Daran bastelt die Community

Egal für welches Spiel, die Mod-Community ist eine ruhelose Gemeinschaft. Kein Byte bleibt länger auf dem anderen, solange sich noch etwas verändern oder verbessern lässt.

Für die Zukunft können Sie also nicht nur mit neuen Versionen der vorgestellten Mods, sondern auch mit weiteren brandneuen Inhalten für Arma 2 rechnen. So basteln die Macher der bereits seit 2001 bekannten Bundeswehr-Mod nun auch an einer Version für Arma 2. Die ersten, Mitte Juni veröffentlichten Bilder von Soldaten (siehe oben) und dem Transportpanzer Fuchs 1A6 sehen bereits sehr vielversprechend aus.

Mit Chernarus Life ist der offizielle Nachfolger der Mod Sahrani Life (Armed Assault) in Arbeit. Das stark geskripte Add-on für Arma 2 soll laut den Machern von rp-mods.com „eine komplett neue Spielerfahrung mit sich bringen".

Modder der Community Armed Tactics (AT) werkeln an einer Neuauflage von Serienkiller 2009. In der ehemaligen Operation Flashpoint-Mission müssen zwei Bösewichter alle Zivilisten auf der Insel eliminieren und dürfen dabei natürlich nicht von den bis zu 24 Polizisten gestellt werden. In diesem Katz-und-Maus-Spiel steht den Gesetzeshütern nach und nach das gesamte Waffenarsenal aus Arma 2 zur Verfügung.

Und Mr-Murray, der Autor des Editing Guides für Armed Assault, strapaziert aktuell seine Tastatur, damit er Sie bald mit einer Version seiner Modder-Fibel für Arma 2 beglücken kann. (mb) ❑

Info: www.arma2.com

Die neuesten Mods zu Unreal Tournament 3 (dt.)

Von: Andreas Bertits

Unreal Tournament 3 (dt.) gehört nach wie vor zu den spannendsten Mehrspieler-Shootern. Wir haben Ihnen aktuelle Mods dafür auf die Heft-DVD gepackt.



Mehrspieler-Mod
Spielzeit: Unbegrenzt
Schwierigkeitsgrad: Variabel

MODELTYP | Lee Rankin heißt der neue Spielcharakter, den Ihnen das **CBP** auf den Rechner schaufelt.

Community Bonus Pack 3

Mit dem **Volume 3** des **Community Bonus Pack 3** wertet die Spielergemeinschaft **Unreal Tournament 3 (dt.)** erneut kostenlos um weitere Inhalte auf. Die Mod installiert neben einem neuen Spielmodus auch elf frische Karten (Artemisa, CollisionCourse, Cydian, Enslaved, FullThrottle, Incapacitate, Industrial, Octopus, Refuge, Rothem, SacredArt), zwei neue Items und den zusätzlichen Spielcharakter Rankin. Der ursprünglich im Dienst verschollene Kämpfer der Iron-Guard-Fraktion kehrt nun mit einem bionischen Arm zurück.

Den neuen Spielmodus Domination entwarf Modder Brian „Snake" Alexander als Remake aus dem ersten Teil der **UT**-Serie. Die Teams kämpfen auf dem Schlachtfeld um sogenannte „Domination Points", deren Besitz mit Punkten belohnt wird.

Die beiden neuen Items sind Speed Boots (ein Mutator) und das Pick-up Concussion Field. Der neue Mutator verwandelt die sogenannten Jump Boots in Speed Boots. Die unterscheiden sich nicht nur in der Farbe (Speed Boots sind blau), sondern beschleunigen Sie auch auf die doppelte Geschwindigkeit, was sie für die Spielmodi Capture the Flag und Domination prädestiniert. Das Concussion Field sieht aus wie ein riesiger Stahlball. Nehmen Sie das Bonus-Item auf, werden Sie fortan von einem Feuerfeld geschützt, das Gegner bei Berührung in Flammen aufgehen lässt. (mb) ❑

Info: http://cbp.beyondunreal.com



Einzelspieler-Mod
Spielzeit: Circa 5 Stunden
Schwierigkeitsgrad: Hoch

GRAUSIG | In einem geheimnisvollen Tempel wollen Untote dem Helden an den Kragen.

The Ball

In **The Ball** von den Toltec Studios steht das Lösen von Rätseln im Vordergrund. Sie schieben einen großen Ball durch ein gefährliches Labyrinth. Auf einer Erkundungsreise entdecken Sie eine abgelegene mesoamerikanische Pyramide der Azteken und Maya. Im Inneren erwartet Sie eine gigantische goldene Kugel! Um das Geheimnis von Pyramide und Kugel zu lüften, dringen Sie tiefer in das Labyrinth ein.

Mit einer Art Gravitationsgewehr ziehen oder schieben Sie die Metallkugel durch die Gänge. Denn nur mit ihr lassen sich die zahlreichen Rätsel lösen. Unterwegs erfahren Sie mehr über diese untergegangenen Kulturen. Und was hat es mit dem geheimnisvollen Wächter auf sich, der Sie ständig beobachtet? In der Pyramide warten zahlreiche Gefahren auf Sie. Fallen oder Unterwassergebiete sind dabei noch harmlos, denn später begegnen Ihnen grausige Kreaturen, die es auf Sie abgesehen haben. Doch auch hier kommt Ihnen die mysteriöse Kugel zugute. Aufgrund ihrer Größe und ihres Gewichts lassen sich mit ihr die Feinde einfach überrollen.

Dies führt zu teils hektischen, teils taktischen, aber immer ungemein spannenden Kämpfen. **The Ball** ist außergewöhnlich und die Grafik überzeugt; vor allem die Monstermodelle machen einen professionellen Eindruck. Die drei Episoden der Mod kombinieren spannende Rätselspiele mit gelungener Atmosphäre und packenden Kampfeinlagen. (ab) ❑

Info: http://theball.toltecstudios.com

Noontide

Holla, was ist denn das? Dieser Gedanke wird Ihnen vermutlich genauso wie uns durch den Kopf schießen, wenn Sie Noontide: In the Demon's Hand starten. Optisch hat die Mod von Gavin und Stuart Lo mit dem Hauptspiel so viel zu tun wie Burger King mit vollwertiger Ernährung. Sämtliche Modelle und Texturen wurden neu erstellt und dank der Cell-Shading-Technik erleben Sie das Geschehen wie einen Comic-Strip.

Sie schlüpfen in die Rolle eines namenlosen asiatischen Helden, der sich mit einem überdimensionierten Schwert zahlreiche Roboterfeinde vom virtuellen Leib hält. Zusätzlich ballert er den Blechbüchsen mit einer Maschinenpistole eine vor den Latz. Das erinnert ein wenig an die Devil May Cry-Spielereihe. Eine Geschichte gibt es in der ersten Fassung von Noontide noch nicht. Sie rennen lediglich auf einer Karte herum, hauen und schießen um sich. Erst in einer späteren Version soll eine komplette Einzelspielerkampagne hinzukommen.

Zwar müssen Sie sich erst mal an das Kamerasystem gewöhnen, aber mit Geduld haben Sie schnell den Dreh raus und schlagen die Roboter zu Metallbrei. (ab) ❑

Info: moddb.com/mods/noontide



Einzelspieler-Mod
Spielzeit: Circa 30 Minuten
Schwierigkeitsgrad: Einfach

HACKEPETER | Der namenlose Held zerlegt einen der Roboter mit seinem Schwert.

Archasis 2

Die Reiche Fayth und Marah führen Krieg um das Königreich Durian. Beide Länder wollten dieses fruchtbare Gebiet besiedeln und machten ihren Anspruch auf das neue Reich geltend. So formten sich aus den Kämpfern Fayths die Fraktion Argent Shield und aus den Kriegern Marahs die Ravenhorde, die sich erbitterte Schlachten liefern.

In Archasis 2 übernehmen Sie die Rolle eines Kämpfers aufseiten der Argent-Shield-Fraktion oder der Ravenhorde und ziehen in Mehrspieler-Schlachten oder eine Einzelspieler-Kampagne, in der Sie computergesteuerte Recken auf Ihrem Weg begleiten. In den wunderschönen Landschaften kämpfen Sie sich in der Verfolgerperspektive von einem strategisch wichtigen Punkt zum nächsten vor.

Jeder erledigte Feind gibt Erfahrungspunkte, mit denen Ihr Held Stufen aufsteigt. So schaltet er neun Fertigkeiten wie Spezialangriffe frei. Die Mod Archasis 2 setzt mit ihrer Geschichte nahtlos an den für UT 2004 erschienenen Vorgänger an, nutzt aber die grafischen Qualitäten der Unreal-Engine 3. Die bei Redaktionsschluss erhältliche Alpha-Version ist zu etwa 50 Prozent komplett. (ab) ❑

Info: www.archasis.com



Einzel- & Mehrspieler-Mod
Spielzeit: Unbegrenzt
Schwierigkeitsgrad: Normal

DA SIEHST DU ROT | In einer Höhle attackieren Feinde den Spieler, der großen Schaden nimmt.

Biggz: The Exterminator

Kakerlaken und riesige Libellen können einem ganz schön auf den Zeiger gehen. Gut, dass es Kammerjäger gibt, die sich um die Plagen kümmern. Einen solchen spielen Sie in der Modifikation Biggz: The Exterminator und machen sich auf, mutierte Ekel-Insekten mittels Sprühflaschen zu exterminieren.

Mit chemischen Keulen laufen Sie durch die Levels und sprühen den grünen Dunst auf alles, was kreucht und fleucht. Aber aufgepasst: Die Ekelviecher schlagen zurück und bespucken Sie. Dadurch erleidet Schädlingsbekämpfer Biggz Schaden. Sind seine Lebenspunkte bei null angelangt, segnet er das Zeitliche – das passiert auch, wenn er einen Abhang hinunterfällt. Gut, dass der etwas korpulente Kerl auf Burger steht, die überall herumliegen. Futtert er diese, regeneriert sich seine Gesundheit. Einfache Schalterrätsel, um verschlossene Türen zu öffnen, und Sprungeinlagen lockern das Spielgeschehen auf.

Optisch reißt Biggz keine Bäume aus, macht aber Laune. Abgesehen davon, dass man dem dicken Helden von hinten auf die viel zu kleine Hose starrt – au Backe, im wahrsten Sinn des Wortes. (ab) ❑

Info: www.moddb.com/mods/biggz-the-exterminator



Einzelspieler-Mod
Spielzeit: Circa 2 Stunden
Schwierigkeitsgrad: Normal

KAMMERJÄGER | Die riesige Libelle setzt Ihrer Spielfigur Biggz in einer Schlucht mächtig zu.

Neue Fallout-3-(dt.)-Mods

Von: Andreas Bertits

Trotz vier gelungener Download-Erweiterungen für das Rollenspiel stehen auch die Räder in der Modding-Community nicht still. Wir zeigen neue Mods.

Fallout 3 (dt.): Grey Sky

Einzelspieler-Mod
Spielzeit: Circa 15 Minuten
Schwierigkeitsgrad: Leicht

Die Mod Grey Sky versetzt Sie in die Zeit direkt nach einer verheerenden Katastrophe. Sie werden Fallout 3 (dt.) damit nicht wiedererkennen, denn hier wandern Sie durch eine noch lauschige Landschaft mit saftigen Wiesen und grünen Bäumen. Die gewaltige Explosion in der Stadt ist ein Jahr her und in dem friedlichen Städtchen hat sich seitdem einiges geändert. Merkwürdige Anomalien und Radioaktivität machen der Bevölkerung zu schaffen. Allerdings hat die Explosion rein gar nichts zerstört. Sogar die Gebäude in unmittelbarer Umgebung der Detonation sind völlig unversehrt. Als braver Bürger machen Sie sich auf, das Geheimnis zu ergründen.

Das Spielsystem von Grey Sky erinnert an S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl. Sie erkunden die Umgebung völlig frei und haben hier und da einen Auftrag zu erledigen. Das nichtlineare Spielgeschehen ist eher mit einem Ego-Shooter zu vergleichen. Zwar gibt es die Fallout 3 (dt.)-typischen Rollenspiel-Elemente, jedoch stehen die Kämpfe im Vordergrund. Ihr Ziel im Abenteuer: Überleben Sie und finden Sie einen Fluchtweg aus der Stadt. In der aktuellen Alpha-Version wandern Sie aber zunächst lediglich in einer noch leeren Stadt umher und umgehen die Anomalien. Doch diese Fassung zeigt bereits die optischen Unterschiede zum Hauptspiel. Grüne Wiesen und Bäume in einem Fallout-Spiel sind etwas gewöhnungsbedürftig. Wann die finale Version erscheint, steht noch nicht fest. Lust auf mehr macht Grey Sky allerdings schon jetzt. (ab) ❑

Info: moddb.com/mods/grey-sky


ALLEIN, ALLEIN | Der Spieler steht in der verlassenen Stadt und sucht nach einem Fluchtweg.


MYSTERIÖS | In der Anfangssequenz sehen Sie diesen geheimnisvollen Mann. Was hat es mit ihm auf sich?

Fallout 3 (dt.): Reykjavik und GTS

Einzelspieler-Mod
Spielzeit: Circa 3 Stunden
Schwierigkeitsgrad: Mittel

Auf nach Island" lautet die Devise in der Fallout 3 (dt.)-Mod Reykjavik von AlexanderSig. In der Wüste treffen Sie den Sklaven John Johnson, der aus Island stammt und seine Familie seit Jahren nicht mehr gesehen hat. Sie sollen für ihn im Vault 123 schauen, wie es Frau und Kindern geht. In Island angekommen, stellen Sie fest, dass sich die Bewohner aus dem Staub gemacht und auf der Insel Surtsey eine neue Siedlung namens NewReykjavik gegründet haben. Um das Vertrauen von deren Bürgern zu erlangen, müssen Sie sich zunächst beweisen und den Kopf eines gefürchteten Banditenbosses vorzeigen. Wenn Sie endlich Zugang zur Stadt haben, können Sie sich auf die Suche nach der Familie von John machen. In der Mod Reykjavik können Sie zahlreiche Missionen erledigen und nebenbei die neue Landschaft nebst frischen Modellen und Waffen bestaunen.

Um einfach und schnell nach NewReykjavik zu kommen, nutzen Sie am besten die Modifikation GTS (Global Travel System). Mit dieser komplexen Mod ist es Ihnen möglich, zu verschiedenen Orten auf der Welt zu reisen. Am Straßenrand bei Springvale finden Sie ein Motorrad, mit dem Sie zu Mickey's Motors düsen. Hier können Sie den Feuerstuhl aufmotzen lassen und in der nahe gelegenen Bar nach Gerüchten aus aller Welt fragen. Schließlich fahren Sie mit dem Feuerstuhl zu den Old Seaports, krallen sich ein Boot und schippern über den Globus, um den Informationen nachzugehen oder nach NewReykjavik zu gelangen. (ab) ❑

Info: www.fallout3nexus.com



IMPOSANT | In NewReykjavik erwarten den Spieler neue Figuren und Gegner.



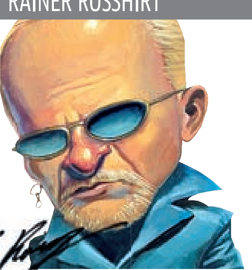
AHOI! | Mit dem Boot schippern Sie über die Weltmeere und bereisen den gesamten Globus.

ROSSIS RUMPELKAMMER



RAINERS EINSICHTEN

RAINER ROSSHIRT



„Man mag es kaum glauben, aber trotz meines Berufes entwickle ich eine Abneigung gegen moderne Technik."

Nicht gegen die Technik im Allgemeinen, aber gegen bestimmte Auswüchse. Und die Technik erwidert meine Abneigung! Ich wollte gerade die Kolumne für diese Ausgabe schreiben, als ich versehentlich die „Caps Lock"-Taste betätigte. Eigentlich kein Beinbruch, aber kann mir bitte wer erklären, warum moderne Tastaturen immer noch über dieses Relikt aus den Zeiten der Schreibmaschine verfügen? Als Erklärung kann ja wohl nur eine gewisse Bosheit seitens der Hersteller infrage kommen. Aber solche Kleinigkeiten sollte man nicht überbewerten. Richtiger Hass auf Technik kommt bei mir erst auf, wenn ich an meinen ersten – und letzten – Versuch zurückdenke, mit einem normalen Fahrkartenautomaten der Bahn zwecks Erwerbs einer Fahrkarte zu kommunizieren. Ich bin im Umgang mit Computern halbwegs bewandert, aber hier stieß ich an meine Grenzen. Ein durchschnittliches Adventure bietet oft weniger und leichtere Rätsel, ist dafür aber deutlich unterhaltsamer. Nicht dass die Probleme durch Nachdenken nicht zu lösen wären, aber wenn einen ungeübten Fahrgast die Erlangung des Tickets mehr Zeit als die eigentliche Fahrt kostet, steigt mir die Zornesröte ins Gesicht und ich entwickle sadistische Fantasien, in denen ein Büchsenöffner und hervorquellende, zerschnittene Kabel entscheidende Rollen spielen. Nach kleinen Ärgernissen belohne ich mich gerne ein wenig und beschloss deshalb, mir eine hochmoderne DD-5.1-Tonmaschine zur adäquaten Beschallung bei meinen DVD-Abenden zuzulegen. Wie konnte ich denn ahnen, dabei vom Regen in die Traufe zu kommen? Die Inbetriebnahme funktionierte reibungslos und geschätzte 400 Meter Lautsprecher- und sonstige Kabel integrierten sich nahezu unsichtbar in meine Wohnlandschaft. Umwerfendem Raumklang stand nichts mehr im Wege. Gleich meine erste DVD enttäuschte ein wenig, da die Dialoge so leise waren, dass ich kein Wort davon verstand. Aber genau hierfür ist ja schließlich der Lautstärkeregler gedacht. Das funktionierte auch ganz gut, bis es im Film zur ersten Explosion kam. Oha – wie realistisch! Die unterschiedlichen Lautstärken von Dialog und Explosion verhielten sich wie im richtigen Leben. Das bedeutet, dass mein Trommelfell seither einen Riss hat, die Laterne vor dem Haus noch vier Minuten später wackelte, drei Fensterscheiben der Technik zum Opfer fielen, die Feuerwehr ausrücken musste, um die Nachbarskatze aus der Regenrinne zu bergen, und mich mein Nachbar seither hasst. Onkyo, die Geißel der Reihenhäuser, bezeichnet dies im Handbuch lapidar und verharmlosend als „raumfüllendes Klangerlebnis". Wer konnte denn ahnen, dass mit „Raum" ein ganzer Straßenzug gemeint war? Aber noch war ich guter Dinge und dank Anleitung und ein wenig Fummelei an winzigen Knöpfchen wurde die Laustärke der Dialoge angehoben und die der Effekte etwas gedimmt. Auf Zimmerlautstärken. Ich benutze zum Ärger des Lektorats den Plural, weil es immer noch für deutlich mehr als ein einziges Zimmer reicht. Das Nachbarsgesindel soll sich nicht so anstellen! Ernsthafter Versuch Nummer 2 war dann auch weit weniger dramatisch. Und für mich war die Welt so lange in Ordnung, bis schräg hinter mir eine Kettensäge ansprang. Darauf waren meine Instinkte nicht vorbereitet! Welcher Arm pflegt bei einem Herzinfarkt zu schmerzen? Wie bekommt man die ganzen Haare dazu, dass sie sich wieder legen, und wie kann ich diese hinterhältige Mörderkiste auf gutes, altes Stereo umschalten?

E-MAIL & POST-ADRESSE

rr@pcgames.de

Anschrift: Rossis Rumpelkammer
Computec Media AG/PC Games
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth

Örtlichkeit

„Und ich bin eine Frau!"

Hey Rossi,

gerade las ich deine Kolumne und musste mit Entsetzen feststellen, dass tatsächlich noch keine deiner Leserinnen dir mitgeteilt hat, dass sie es bevorzugt, auf dem Örtchen die PC Games zu lesen? Dann werde ich das nun tun: Ich lese jede einzelne Ausgabe und immer wieder mit voller Freude auf unserem Porzellantopf und ich bin eine Frau! Doch bin ich nicht nur in dieser Hinsicht ungewöhnlich für ein weibliches Wesen, aber das ist eine ganz andere Geschichte …

Liebe Grüße und ein schönes Wochenende wünscht: Sayuri

Es mag an meinem Alter und einer gewissen Abgeklärtheit liegen, aber ich bin eigentlich nicht daran interessiert, was Frauen auf der Toilette tun. Das Rätseln darüber überlasse ich gerne Jüngeren. Ich stelle mir vor, dass sie sich mit wohlriechenden Substanzen betupfen und mit Feenstaub bestäuben. Punkt! Dazu muss man sich nicht auf Keramik setzen. Und an dieser Vorstellung halte ich fest und bin auch nicht willens, etwas anderes anzunehmen. Könnten wir die Diskussion an dieser Stelle beenden?

Mehr vom Ort

„Warum schlafen einem hier die Beine überhaupt ein?"

Guten Abend, Rainer!

Ich möchte mich mit Jonas aus der letzten Ausgabe solidarisch erklären. Das Problem der heimlich einschlafenden Beine ist mir ebenfalls sehr gut bekannt. Aber die eigentliche Frage ist doch: Warum schlafen einem hier die Beine überhaupt ein? Eine Möglichkeit könnte sein, dass es bei übermäßigem PC-Games-Genuss auf dem stillen Örtchen so still wird, dass die Beine der Meinung sind, sie müssten die nächsten Stunden nichts mehr tun. Eventuell werden aber die Schüsseln vor der Massenproduktion einfach nicht ausreichend für Poweruser getestet und sind ergonomisch

ROSSIS RACHE AN **HERRN HUBER**

Rossi: Sehr geehrter Herr Huber, ich bedaure ganz außerordentlich, dass Sie Ärger mit unserer Vollversion hatten. Ihre fehlerhafte DVD samt Ihren erbosten Zeilen habe ich zerknirscht in Empfang genommen. Leider hielten Sie sich mit weiterführenden Informationen vornehm zurück, wobei sich das „vornehm" nur darauf bezieht. Den Rest des Schreibens kann man damit unmöglich umschreiben und sollte ihn auch Kindern nicht zu lesen geben. „Scheiße das Spiel ist" beinhaltet für mich keinerlei Hinweis auf eine mögliche Fehlerquelle und wenn Sie anmerken, dass das Spiel ständig „herausspringt", drängen sich mir Bilder aus dem Film Transformers auf, aber leider kein zu diagnostizierender Fehler. Natürlich ist man wütend, wenn mal ein Spiel nicht wunschgemäß startet, und schickt die Scheibe irgendwo hin, damit sie ausgetauscht werde. Ich könnte unseren Mitbewerber gerne fragen, ob er uns ein fehlerfreies Exemplar zukommen lässt, damit ich einen Austausch vornehmen kann, was jedoch bedeutend einfacher wäre, wenn Sie statt Schimpftiraden Ihren Absender vom Stapel gelassen hätten. Noch einfacher wäre es jedoch gewesen, wenn Sie die DVD gleich selbst an den richtigen Hersteller geschickt hätten. Dann könnte der sich damit amüsieren und sich fragen, wie viele Hubers es in München unter seinen Lesern gibt.

Eine Antwort auf dieses Schreiben steht noch aus.

Warnung: Jeder, der mir mailt, muss damit rechnen, hier irgendwann einmal unaufgefordert zu erscheinen.

noch stark verbesserungsfähig. Den vorgeschlagenen Warnhinweis auf dem Titelblatt hast du ja abgelehnt. Ich finde aber, das Thema ist so wichtig, dass man sich noch ein bisschen damit beschäftigen sollte. Lass dir doch von den „PC-Games-Toiletten-Lesern" Fotos schicken und mach daraus eine schicke Foto-Collage. Die Collage bringt ihr dann in einem der nächsten Hefte als Poster, worauf sicher auch der Warnhinweis noch Platz findet. Da dir ja immer viel an deinen weiblichen Lesern liegt, darf ich dir zum Schluss noch mitteilen, dass meine Freundin auch die PC Games liest (ausschließlich die Rumpelkammer) – und jetzt rate mal, wo sie das tut …

Ich geh jetzt ins Bett: Christoph

Das Einschlafen der Beine tritt dann auf, wenn, hervorgerufen durch eine ungünstige Sitzposition, die Blutzirkulation erschwert wird. Vermeiden kann man dies, indem der Thron die richtige Höhe hat und man nicht so verkrampft sitzen muss. Das kommt halt davon, wenn man gerade hier spart und Billigangebote aus dem Baumarkt zerrt. Unter keinen Umständen werde ich die Idee mit dem Poster aufgreifen. Das Thema stinkt mir jetzt schon gewaltig. Hoffentlich ist das feine Wortspiel jetzt nicht hinweggespült worden. Wenn ich mir die Zuschriften dieses Monats so ansehe, dann kann ich nur vermuten, dass meine Leser primär an zwei Dingen interessiert sind: Frauen und Toiletten. Ein Umstand, der meinen Job nicht gerade erträglicher macht. Und dein Zusatz, dass deine Freundin ausgerechnet auf meine Seiten zu … äh … pfeifen pflegt, gibt mir den Rest und nimmt meiner Tätigkeit den letzten Rest von Würde. Ich geh mich jetzt übergeben: RR

Quiz

„Eigentlich nehme ich nicht an Gewinnspielen teil."

Sehr geehrter Herr Rosshirt,
lieber Rossi,

der eigentliche Grund meiner E-Mail ist das allmonatliche Quiz auf deinen wunderbar ehrlich sarkastischen Seiten. Eigentlich nehme ich nicht an Gewinnspielen teil, weil ich in frühen Lebensjahren erfahren musste, dass die meisten Gewinne nach Bielefeld (eine Erfindung der Gewinnspielindustrie) verschickt werden – oder in Dörfer, deren Einwohnerzahl nicht den IQ-Wert eines Stück trockenen Brotes überschreitet. Als ich allerdings das aktuelle Quiz-Bild sah, musste ich einfach teilnehmen. Als gebürtiger Europäer wurde auch mir beigebracht, von links nach rechts zu lesen, was dazu geführt hat, dass ich auf dieselbe Art auch mit Bildern verfahre. Auf meinem Weg zur rechten Seite des Bildes beschlich mich das Gefühl, dass diese Beine überhaupt nicht enden wollen! Wahnsinn. Nun habe ich mir nicht nur Gedanken über das Aussehen deiner Kollegin gemacht, sondern auch über ihre Beschäftigung in eurer Redaktion. Ich halte es zwar für unwahrscheinlich, aber ich tippe mal auf „redaktionsinterne Psychiaterin". Sollte ich wider Erwarten Recht haben, lass es mich bitte wissen. Vielen Dank für die Aufmerksamkeit

Dominic Nußbaum

PS: Es würde mich freuen, wenn du deiner Kollegin mein Kompliment weiterleitest.

Da es allgemein bekannt ist, dass Bielefeld gar nicht existiert, waren deine Seiten leicht zu durchschauen. Sie dienten nur dazu, ein wenig von dieser Verschwörung abzulenken. Meine Leser aus München, die sehr oft bei unseren Gewinnspielen mitmachen und darum auch relativ oft gewinnen, wird es freuen, dass du München als Dorf mit minderer Einwohnerzahl bezeichnest. Ich wäre vorsichtig, mich beim nächsten Oktoberfest als Dominic Nußbaum vorzustellen, obwohl es in München hervorragende Kliniken gibt. Aber wenn seine Landeshauptstadt als Dorf bezeichnet wird, reagiert der Bayer extrem humorlos. Beim Quiz hast du natürlich gehörig danebengegriffen. Unsere Redaktion verfügt selbstverständlich über keine eigene Psychiaterin, obwohl mir dies nach den E-Mails nicht ungelegen käme. Die Beine meiner Kollegin sind übrigens gar nicht so lang. Sie reichen lediglich bis knapp zum Boden. Aber ich habe ihr das Kompliment natürlich weitergeleitet, sie hat es wohlwollend zur Kenntnis genommen und zu den anderen 45 von diesem Monat gestellt.

Mehr Quiz

„Ich vermisse euren Schlagabtausch"

Hallo Rossi,

meiner Meinung nach handelt es sich bei der Dame um die ehemalige Assistentin von Christian Burtchen. Wie du in „Rossis Welt" oftmals zum Ausdruck gebracht hast, hat der ja ein Faible für attraktives Personal. Und da er nun nicht mehr bei der PC Games tätig ist (leider, ich vermisse euren regelmäßigen Schlagabtausch), liegt sie jetzt erst mal faul auf dem Sofa rum.

Mit freundlichen Grüßen,
Johannes Fanghänel

Knapp daneben ist auch vorbei. Auch ich vermisse unseren

Rossis Rechenstunde

(Mit mir könnt ihr rechnen!)

Heute: **Erstaunliche Zahlen rund um Internetportale**

5) **240** Millionen Dollar: So viel Geld berappte Microsoft noch 2007 an Facebook für einen mickrigen Anteil von 1,6 Prozent am Portal. Offenbar eine gut betuchte Firma, denn genauso viel Geld stiftete Microsoft-Mitbegründer Paul Allen für ein Musik-Museum!

4) **15** Milliarden Dollar: Nach diesem Deal wäre Facebook zumindest rechnerisch so viel wert. Eigentlich keine große Summe, wenn man bedenkt, dass alleine 2008 mit genau diesem Betrag amerikanische Autobauer von der Regierung unterstützt wurden.

3) **1,3** Millionen Dollar: Gesamtbetrag der täglichen (!) Verluste von Youtube und das jährliche Budget jedes US-Kongressabgeordneten für Mitarbeiter und Auslagen.

2) **360** Millionen Dollar: So hoch sind alleine die jährlichen Netzverkehrskosten von Youtube. Für diese Summe hätte man allerdings auch die Domain business.com erwerben können.

1) **100** Millionen: Diese stattliche Summe ergeben alle freien Bilder bei Flickr. Nicht viel, wenn man bedenkt, dass Youtube mit 100 Millionen Downloads pro Tag (!) protzen kann.

Kausalitäten bedürfen noch weiterer Forschung.



Schlagabtausch, der jedoch mehr in die Heteroversion der Rubrik „Was sich liebt, das neckt sich" fiel. Aber die Zeiten ändern sich nun einmal und Stefan hat sich als würdiger Gegner herausgestellt. Übrigens liegt bei uns niemand faul herum und auf einem Sofa schon gleich gar nicht. Bei der Kollegin handelte es sich um unsere Azubine, die nur mal ganz kurz für dieses Foto die Füße hochlegen durfte.

Noch mehr vom Ort

„Wo schreibst du deine Artikel eigentlich?"

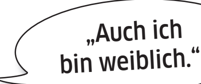
Schönen guten Tag, Rossi!

Ich habe gerade deinen „Unfall"-Artikel in Ausgabe 08 gelesen. Den über das Lesen der PC Games auf dem stillen Örtchen. Interessant. Im Zusammenhang mit weiblichen Lesern schreibst du, „… dass sie die Zeitschrift ausgerechnet hier schmökern". Nun wird ja das Wörtchen „hier" gemeinhin verwendet, um zu beschreiben, wo man sich selbst gerade aufhält. Und da es um Toilettenlektüre ging – wo schreibst du deine Artikel eigentlich?

Gruss: Thorsten

Dieses Thema beschäftigt euch jetzt wirklich sehr, oder? Über die Gründe mag ich jetzt lieber nicht nachdenken. „Hier" bezog sich keinesfalls auf den Ort, an welchem ich diese Zeilen schrieb, sondern wie es allgemein üblich ist, bezog sich das „hier" auf den zuletzt angesprochenen Ort und ist somit nur als Platzhalter zu sehen, um die Lokalität nicht in jedem Satz neu benennen zu müssen. Meine Artikel schreibe ich übrigens fast immer zu spätnächtlicher Stunde in meinen ganz privaten Gemäuern. Das hat den Vorteil, dass ich nicht ständig gestört werde und die Uhrzeit (nach 20 Uhr) meinem persönlichen Biorhythmus besser liegt als die üblichen Bürozeiten.

Feminin



Hallo, lieber Rossi!

Auch ich bin weiblich und ein ausgesprochener Fan der Rumpelkammer. Um ehrlich zu sein: meistens das Einzige, was ich wirklich lese. Aus diesem Grund hätte ich einen Vorschlag zur besseren Auffindbarkeit deiner Rubrik: Wie wäre es, wenn man den Reiter rosa färbt anstelle des schnöden Schwarz?! Ich weiß, Schwarz macht schlank – aber in diesem Fall so „schlank", dass man die Rubrik erst nach längerem Blättern findet. Außerdem hätte sie wirklich eine eigenständige Farbe verdient. Und ach ja: „Rosa" aus dem Grund, da ich wage zu behaupten, dass die Mehrzahl der Leser der Rumpelkammer weiblich ist …

Viele Grüße, Natascha

Ich bin mir jetzt nicht ganz sicher, ob ich mich auf meinen eigenen Seiten wohl fühlen würde, wenn hier rosa Reiter (nein, RR bedeutet NICHT „Rosa Reiter", um dem naheliegenden Gag zuvorzukommen) dominieren würden. Ich bin auch keinesfalls willig, in meinem Videos meine schwarzen Klamotten gegen rosa Kleidung zu tauschen, um von den weiblichen Zuschauern besser erkannt zu werden. Und so sehr es meinem Ego auch schmeicheln würde, muss ich leider bezweifeln, dass die Mehrzahl meiner Leser weiblich ist – nicht einmal, wenn man Tante Herbert mit dazu zählt. Ich hoffe, dass du und deine Geschlechtsgenossinnen mir auch weiterhin gewogen bleiben, auch wenn auf meinen Seiten Rosa wohl eher eine selten Farbe bleiben wird und ich mich weigere, hello-kittysiert zu werden.

Kritik

„Nutzt man ‚als' als Vergleich, dann ist ein Komma falsch. "

Einen schönen Abend, Herr Rosshirt!

Ich las gerade die Leser-Mail „Rechtschreibung" von Krister Siedschlag in der Ausgabe 08/09 und mir fiel beim Lesen auf, dass der Herr Siedschlag ein Komma zuviel gesetzt hat, was natürlich kein Beinbruch ist, jedoch erschütterte es mich zutiefst, dass der in Ihrer Antwort-Mail erwähnte Lektorat den Fehler nicht bemerkte, der sich einschlich. In dem Satz „Aber das eigentliche Thema meines Schreibens ist leider anderer Natur, als Sie zu lobpreisen" ist das Komma vor dem „als" falsch, denn vor einem „als" wird lediglich ein Kommata gesetzt, wenn es einen temporalen Nebensatz einleitet, was hier nicht der Fall ist. Nutzt man „als" als Ver-

WER BIN ICH?

Manche glauben, einem Menschen ansehen zu können, welchen Beruf er ausübt. Gehören Sie auch dazu?

Vormonat: Sehr zu meiner Überraschung hat auch letztes Mal wieder niemand richtig getippt und der Preis bleibt im Pott.



Wenn Sie die Funktion des Kollegen/der Kollegin richtig einordnen – oder das Haustier der richtigen Person zuordnen –, sind Sie vielleicht der monatliche Gewinner eines Spielepakets. Teilnehmen kann jeder, der mir eine E-Mail schickt.

LESER DES MONATS

Von SchmeilThilo kommt das Foto von den drei Damen mit der PC Games im Barockgarten.

Wer auch ein abgefahrenes Foto oder einen Screenshot aus einem Spiel et cetera hat – ihr kennt meine E-Mail-Adresse.



gleich, dann ist ein Komma falsch. Den Lektorat sollte man feuern!

Mit freundlichem Lesergruß verbleibe ich, Christian C

Sehr geehrter Herr C., vielen Dank, dass Sie meine Seiten so aufmerksam lesen. Allerdings sollte man nicht mit Steinen werfen, wenn man selbst im Glashaus sitzt. Im Gegensatz zu Ihrer Auslegung trennt man die Worte „zu“ und „viel“ im Allgemeinen und auch stets im Speziellen. Und unser Lektorat ist auch immer noch DAS Lektorat. Außerdem ist ein Komma ein Komma, kein Kommata. Unterm Strich hätten wir dann inmitten den ganzen Klugscheißerei drei dicke, fette Fehler, wohingegen Krister nur auf einen kam. Allerdings ist der Legastheniker. Welche Ausrede haben Sie?

Viel mehr Quiz

„Welchen Beruf die Frau ausübt, ist mir egal.“

Hallo Rossi!

Welchen Beruf die Frau ausübt, ist mir egal, aber wie heißt sie und wie kann ich sie kennen lernen? Natürlich ist der Beruf schon wichtig bzw. gut zu wissen, aber da du sie als Kollegin betitelst, mache ich mir über die Art ihren Jobs keine schwer wiegenden Gedanken, kann ja nichts ganz Schlimmes sein. Wäre es also möglich, dass du eine Verbindung zu dieser wunderschönen jungen Frau herstellst und ihr mitteilst, dass da jemand ist, der wahnsinnig gerne mehr über sie erfahren möchte?

MfG: Eike Stelter

Schön zu wissen, dass meine Leser so tolerant und weltoffen sind. In der heutigen Zeit spielt es keine Rolle mehr, welchen Beruf eine Frau hat, Hauptsache grunz, sabber und hechel. Klar – ich verstehe. Und jetzt mal ganz unter uns … hast du dir die Kollegin mal genauer angesehen? Ach ja, ich vergaß, das hast du selbstverständlich und womöglich auch mit der Lupe. Und ich kann ja verstehen, dass da dein Hirn eine wenig vom Testosteron überflutet wurde. Sonst wär dir nämlich in den Sinn gekommen, dass eine Frau wie unsere Franzi nicht unbedingt auf jemanden wie dich gewartet hat und die Konkurrenz nicht schläft, einfallsreicher ist und näher wohnt. Hab ich jetzt eine Illusion zerstört? Fein, dann geht es mir besser.

Burger

„Meine Stimme fürs Kochlexikon haben Sie.“

Guten Tag, Herr Rosshirt!

Ich wäre auf jeden Fall dafür, dass Sie Ihre Lieblingsrezepte mal veröffentlichen. Vor allem der Thai-Style-Hamburger käme mir gerade sehr gelegen, da ich heute leider noch nichts gegessen habe. Meine Stimme fürs Kochlexikon haben Sie!

Mit freundlichen Grüßen: Markus

Ob mein Thai-Style-Hamburger das Richtige für diese Seiten ist, müsste noch geklärt werden. Immerhin ist der scharf. Ich meine jetzt nicht dieses Burger-King-McDonald's-Kindergarten-scharf, sondern eine Schärfe, die gestandenen Männern das Wasser in die Augen treibt. Ich persönlich hätte aber nichts dagegen, die paar wenigen Rezepte, die mir wirklich gut gelingen, mit euch zu teilen, auf dem Platz, der sonst der RRechenstunde vorbehalten ist. Aber leider sind Sie und drei andere Leser bisher die Einzigen, die solch einen Wechsel befürworteten. Und ich werde mich hüten, für vier Leser hier irgendetwas zu ändern!

Mehr Quiz



Moin Locke,

ich würde sagen sie ist ne Couchanimatöse

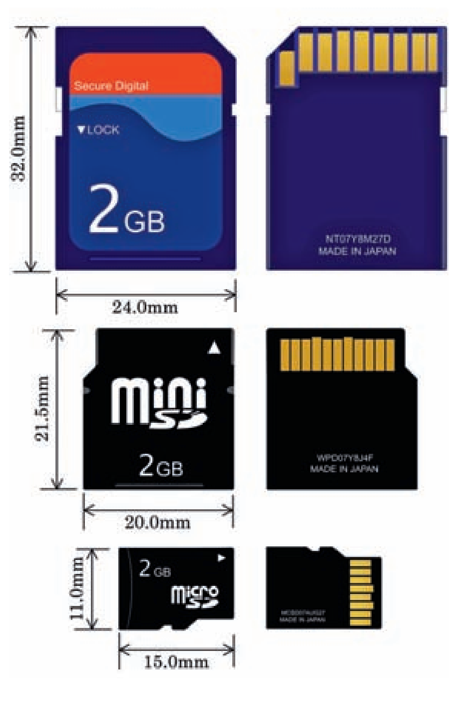
Gruß: Marcus

Deine E-Mail wirft viele Fragen auf. Was soll eine Couchanimatöse sein? Wozu muss man eine Couch animieren? Hast du das ernst gemeint? Was geht in den Hirnen meiner Leser vor? Wobei ich auf die letzte Frage nun doch lieber keine Antwort haben möchte.

ROSSIS LEXIKON

Rossipedia, das Lexikon der erklärungsbedürftigen Begriffe

(S) Speicherkarte, die



Um eine Datei zu speichern und zu transportieren, benötigt man ein externes Speichermedium. Früher wurde dies mit einem LKW transportiert, etwas später mit der Sackkarre und heute muss man aufpassen, die Speicherkarte nicht versehentlich zu verschlucken. Die ersten Bänder zur Datenspeicherung fassten immerhin ein MB pro Tape und wogen wenige Kilos. Moderne Speichermedien lassen eine Briefmarke groß und wuchtig erscheinen. Waren Speicherkarten noch vor wenigen Jahren unbeschreiblich teuer und konnten mehrere MB Daten aufnehmen, kosten sie heute weniger als der Inhalt einer Wundertüte und fassen mehrere GB.

ROSSI SHOPPT

Rossi testet jeden Monat ein Produkt – auf seine eigene Verantwortung.

Hölzerne Lebenshilfe

Die Applaus -Schachtel

Aus edlem Holz gefertigt, sollte diese Box in keinem guten Haushalt fehlen. Harmonisch passt sie zu jeden Wohnstil. Die Bedienung stellt selbst Kleinkinder vor keinerlei Schwierigkeiten: Man öffnet einfach nur den Deckel und kann sich über tosenden Applaus freuen. Das mag jetzt nicht sonderlich eindrucksvoll erscheinen, kann aber eine echte Lebenshilfe darstellen. Wenn man aus dem Büro heimkehrt oder nach Erledigung einer lang aufgeschobenen Sache – nichts motiviert mehr als enthusiastischer Applaus. Erfahrene Ehemänner nutzen die Box, um gefährlichen Diskussionen mit ihrer Frau bei der Auswahl der Garderobe zu entgehen, und im Schlafgemach aufgestellt eröffnen sich gänzlich neue Möglichkeiten, auf die ich hier nicht näher eingehen will. Mein Exemplar ist jedenfalls schon bestellt.

http://www.skymall.com





Vor 10 Jahren

September 1999

TEST DES MONATS

Unreal Tournament

Keine Handlung. Keine Zwischensequenzen. Keine sympathischen Darsteller. Klingt ganz nach einem Arcade-Spiel aus den Achtzigern? Hierbei handelt es sich aber um den preisgekrönten Multiplayer-Ableger von Unreal.

Wir waren damals etwas skeptisch, ob ein solches Konzept überhaupt aufgehen kann. Ein Ego-Shooter, der sich auf einen Multiplayer-Teil beschränkt und ganz ohne Handlung auskommt. Der Clou bei Unreal Tournament: Entwickler Digital-Extremes machte die damals sehr beliebten Ego-Shooter-Multiplayer-Modi auch für Spieler ohne Internetanbindung oder für Netzwerkfreunde spielbar. Im Spiel konnten Sie nämlich gegen und mit KI-Spielern auf vielen futuristisch anmutenden Arenen kämpfen. Für Abwechslung sorgten die fünf verschiedenen Spielmodi: Deathmatch, Domination, Capture the Flag, Assault und Last Man Standing, Standardrepertoire in der heutigen E-Sport-Szene. Was uns damals neben der grandiosen KI am meisten begeisterte, war eindeutig die Grafik. Mit Unreal Tournament konnte man den heimischen Computer bis zum Äußersten auslasten und Freunden eine wahre Grafikpracht präsentieren. Interessant aus heutiger Sicht ist, dass dies theoretisch sogar ohne eine 3D-Grafikkarte ging. Aber eben nur theoretisch. Auf einem Pentium der höchsten Güteklasse war das Spiel im sogenannten Software-3D-Modus vollkommen unspielbar. Wer jedoch eine Voodoo3-Grafikkarte sein Eigen nannte, konnte das Spiel in der spektakulären Auflösung von 1.024 x 768 Bildpunkten spielen. Eine höhere Pixeldichte sei bei PC-Spielen nicht mehr nötig, dachten wir damals. Dass dem nicht so ist, wissen wir natürlich und ebenso der Entwickler: die deutlichste Neuerung bei den Nachfolgern aus demselben Hause waren optischer Natur. Heute erfreut sich der aktuellste Teil der UT-Serie großer Beliebtheit ❑



MALERISCH | Das Artwork zeigt, wie weit die Spielegrafik damals noch von den Wünschen der Programmierer entfernt war.

Bildnachweis: Epic



AUSSPARUNGEN | Mit Details mussten die Entwickler damals wegen der noch recht schwachen 3D-Leistung der PCs sparsam umgehen.



GRAFIKPRACHT | Als das Spiel erschien, gab es für den PC kaum einen grafisch aufwendigeren Titel.

SEHNSUCHTSVOLL ERWARTET:

Veröffentlichungen

Am 27.08.99 war so weit. Nach drei Jahren Wartezeit ging Command & Conquer Teil 3: Operation Tiberian Sun erstmals über die Ladentheke. Kaum ein Spiel zuvor hatte so viel Aufmerksamkeit erregt, waren doch die Vorgänger Bestseller gewesen. Um die Vorfreude zu erhöhen, listeten wir für die Leser einen Monat vor dem offiziellen Test 100 Fakten zum Spiel auf. Ob sich das Warten damals schlussendlich gelohnt hatte, darüber ist sich die PC-Spielergemeinde bis heute nicht einig.

Was wir aber seit Tiberian Sun wissen: PC-Spieler tendieren zur Warteschlangenbildung an einem Veröffentlichungstag. Fans von World of Warcraft können ein Lied davon singen. Die Erwartungen sind hoch, und wenn das Spiel dann „nur“ gut ist, ist die Enttäuschung groß. Man erwartet ein perfektes Spiel. Oft weckt die Vorberichterstattung große Hoffnungen bei den Spielern. Skepsis macht sich breit, wenn sich der Verkaufsstart verzögert. Das Dilemma bleibt aktuell wie eh und je: Soll ein Spiel pünktlich erscheinen oder lieber möglichst fehlerfrei?

DIE TOP-5-TESTS

Ein Sommer ohne Höhen und Tiefen

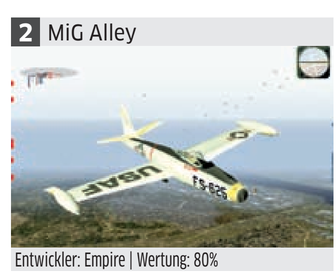
1 Star Trek: Starfleet Command



Entwickler: Interplay | Wertung: 82%

In diesem Taktikspiel konnte man unter anderem mit der Enterprise Weltraumkämpfe ausfechten. Anfangs wegen der vielen Informationsbildschirme sehr unübersichtlich, konnte das Spiel aufgrund seiner Spieltiefe fesseln.

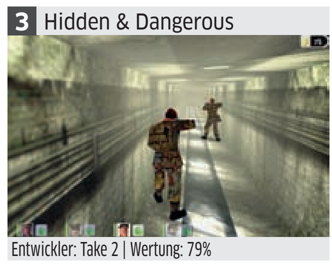
2 MiG Alley



Entwickler: Empire | Wertung: 80%

Anspruchsvolle Jet-Simulation mit einem unausgereiften Strategieteil. Wegen des bisher selten genutzten Szenarios (Koreakrieg) dennoch interessant. Rasante Luftkämpfe und schöne Grafik sorgten für eine recht hohe Wertung.

3 Hidden & Dangerous



Entwickler: Take 2 | Wertung: 79%

Ein 3D-Taktikspiel, in dem Sie ein englisches Kommando-Team befehligen, das Spezialeinsätze zur Zeit des Zweiten Weltkriegs erledigen muss. Originelle Missionen und stimmige Atmosphäre sind die Pluspunkte des Spiels.

4 Bundesliga Stars 2000

Entwickler: EA Sports | Wertung: 78%

Ein Fußballspiel mit der Bundesliga-Lizenz. Ein klassisches Beispiel für den Versuch eines Herstellers, nur mit einer guten Lizenz ein technisch veraltetes Spiel zu verkaufen.

5 Links Extreme

Entwickler: Microsoft | Wertung: 71%

Bis dato die schrägste Golf-Simulation: Im Deathmatch-Modus versuchen Sie nicht nur den Ball unter Par ins Loch zu befördern, sondern beschießen Ihren Konkurrenten auch mit Raketen.



Vor 10 Jahren

September 1999

SCHON DAMALS EINE LEGENDE

Prince of Persia 3D

Spieleveteranen bekamen vor zehn Jahren feuchte Augen, als Red Orb Entertainment den Nachfolger zum damaligen Kulthelden aus dem Orient präsentierte.

Weg von der klassischen 2D-Ansicht, bekam der persische Adligenheld die dritte Dimension für sein Grafikgewand spendiert. Zudem sollten Schalter- und Hebelrätsel in den Vordergrund rücken, was sicherlich auf den Erfolg einer gewissen Archäologin namens Lara Croft zurückzuführen war. Für ordentlich Action sorgte eine simple Vier-Tasten-Steuerung, mit der man sich reichlich Schwertduelle lieferte. Für die damalige Technik bot Prince of Persia 3D ordentliche Licht- und Schatteneffekte, die in Echtzeit berechnet wurden. Zudem glänzte das Spiel mit phantastisch animierten Charakteren. Die Redakteure waren damals skeptisch, ob sich der Charme der 2D-Vorgänger auch in die dritte Dimension transportieren ließ. Dank der automatischen Kamerafahrten, die bei Prince of Persia 3D eingesetzt wurden, kam tatsächlich das alte Arcade-Feeling auf. Trotzdem ließ das Spiel etwas die alte Rasanz vermissen und schnitt zwei Ausgaben später im Test nicht wie erwartet ab. Der Spielumfang war reichlich und abwechslungsreich gehalten: In 15 Levels vermöbelten Sie 30 unterschiedliche Gegnertypen nach Strich und Faden. Damit der Spieler in den Levels nicht die Orientierung beim Klettern und Springen verlor, sorgte eine in vier Achsen schwenkbare Kamera für die nötige Übersicht. Außerdem konnte man damit verdeckte Objekte und Gefahren ins Blickfeld rücken. Dies war auch bitter nötig, um all den persischen Fallenteppichen, tödlichen Stahlspitzen, Guillotinen, Abgründen und Feuergruben zu entgehen. ❑



MALERISCH | Das Artwork zeigt, wie weit die Spielegrafik damals noch von den Wünschen der Programmierer entfernt war.





PRÜGELKNABE | Auch in der dritten Dimension wusste der persische Prinz, wie man Gegner mit schnellem Säbelkampf platt macht.

TÖDLICHER AUSGANG | Quasi im Sekundentakt musste man mit fiesen Fallen rechnen. Nur wer schnell reagierte, blieb am Leben.

SEHNSUCHTSVOLL ERWARTET:

Veröffentlichungen

Am 27.08.99 war so weit. Nach drei Jahren Wartezeit ging Command & Conquer Teil 3: Operation Tiberian Sun erstmals über die Ladentheke. Kaum ein Spiel zuvor hatte so viel Aufmerksamkeit erregt, waren doch die Vorgänger Bestseller gewesen. Um die Vorfreude zu erhöhen, listeten wir für die Leser einen Monat vor dem offiziellen Test 100 Fakten zum Spiel auf. Ob sich das Warten damals schlussendlich gelohnt hatte, darüber ist sich die PC-Spielergemeinde bis heute nicht einig.

Was wir aber seit Tiberian Sun wissen: PC-Spieler tendieren zur Warteschlangenbildung an einem Veröffentlichungstag. Fans von World of Warcraft können ein Lied davon singen. Die Erwartungen sind hoch, und wenn das Spiel dann „nur" gut ist, ist die Enttäuschung groß. Man erwartet ein perfektes Spiel. Oft weckt die Vorberichterstattung große Hoffnungen bei den Spielern. Skepsis macht sich breit, wenn sich der Verkaufsstart verzögert. Das Dilemma bleibt aktuell wie eh und je: Soll ein Spiel pünktlich erscheinen oder lieber möglichst fehlerfrei?

DIE TOP-5-TESTS

Ein Sommer ohne Höhen und Tiefen

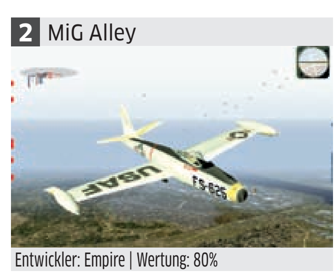
1 Star Trek: Starfleet Command



Entwickler: Interplay | Wertung: 82%

In diesem Taktikspiel konnte man unter anderem mit der Enterprise Weltraumkämpfe ausfechten. Anfangs wegen der vielen Informationsbildschirme sehr unübersichtlich, konnte das Spiel aufgrund seiner Spieltiefe fesseln.

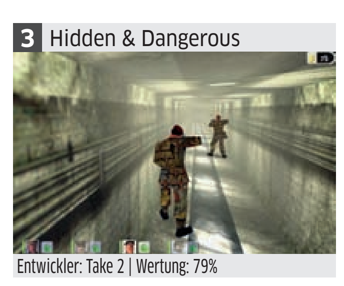
2 MiG Alley



Entwickler: Empire | Wertung: 80%

Anspruchsvolle Jet-Simulation mit einem unausgereiften Strategieteil. Wegen des bisher selten genutzten Szenarios (Koreakrieg) dennoch interessant. Rasante Luftkämpfe und schöne Grafik sorgten für eine recht hohe Wertung.

3 Hidden & Dangerous



Entwickler: Take 2 | Wertung: 79%

Ein 3D-Taktikspiel, in dem Sie ein englisches Kommando-Team befehligen, das Spezialeinsätze zur Zeit des Zweiten Weltkriegs erledigen muss. Originelle Missionen und stimmige Atmosphäre sind die Pluspunkte des Spiels.

4 Bundesliga Stars 2000

Entwickler: EA Sports | Wertung: 78%

Ein Fußballspiel mit der Bundesliga-Lizenz. Ein klassisches Beispiel für den Versuch eines Herstellers, nur mit einer guten Lizenz ein technisch veraltetes Spiel zu verkaufen.

5 Links Extreme

Entwickler: Microsoft | Wertung: 71%

Bis dato die schrägste Golf-Simulation: Im Deathmatch-Modus versuchen Sie nicht nur den Ball unter Par ins Loch zu befördern, sondern beschießen Ihren Konkurrenten auch mit Raketen.



WAS WURDE EIGENTLICH AUS

Brian und Steve Raffel?

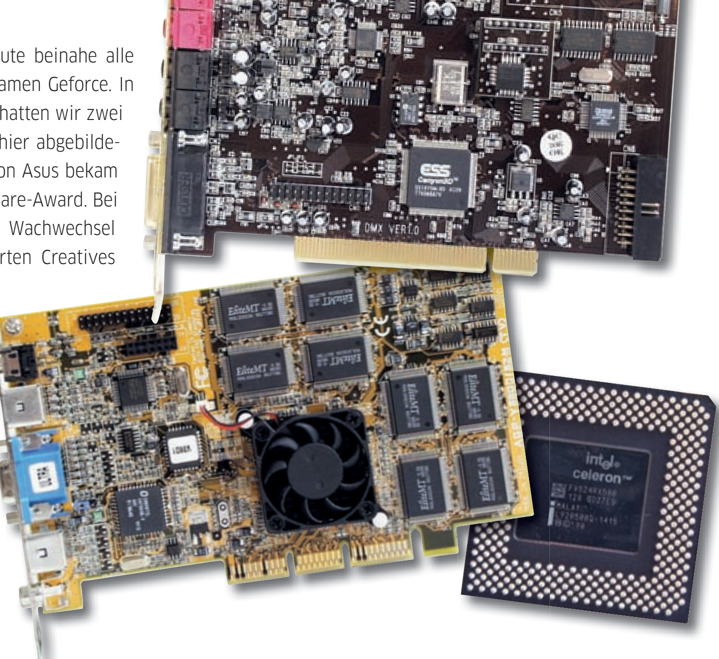
Die Gebrüder Brian und Steve Raffel sind die Gründer von Raven Software. Als ihre Firma 1988 den Betrieb aufnahm, brachten die Brüder nur die Begeisterung für Video- und Rollenspiele mit, konnten aber selbst keine einzige Zeile Quellcode schreiben. Keiner von den beiden hatte bis dahin mit der Computerindustrie etwas zu tun gehabt: Brian war bis zur Firmengründung als Lehrer tätig und Steve arbeitete für eine Druckerei. Ihr Erstlingswerk Black Crypt (damals noch für den Amiga) schlug bei den Rollenspiel-Fans ein wie eine Bombe. Als wir vor zehn Jahren bei Raven Software in Madison zu Besuch waren, war ihr Team gerade von insgesamt fünf auf mehrere Dutzend Mitarbeiter angewachsen. Sie und ihr Team arbeiteten an einem Ego-Shooter mit dem Namen Star Trek: Voyager – Elite Force. Ebenso wie bei ihren vorherigen Spielen hatten sie die 3D-Engine bei id-Software eingekauft und modifizierten diese für ihr Spiel. Das Hauptaugenmerk der Brüder lag auf dem Leveldesign und auf der Spielemechanik. Denn sie wussten, dass der Entwicklungsaufwand sich enorm erhöht, sobald man zusätzlich zum oben genannten noch eine zeitgemäße Grafik-Engine programmieren muss. So sind viele erfolgreiche Spiele entstanden, zum Beispiel Jedi Knight 2 und Jedi Academy. Derzeit arbeitet Raven an zwei Ego-Shootern: Wolfenstein und Singularity. Wolfenstein nutzt wieder eine Grafik-Engine von id-Software, das Letztere dagegen eine Unreal-Engine vom Konkurrenten Epic. ❑


ZU BESUCH BEI RAVEN | Die Firma von Brian und Steve Raffel hat ihren Sitz immer noch in Madison.

HARDWARE

Neue Kandidaten für die Hardwarekrone

Im Jahr 1999 veränderte sich die Situation am CPU-Markt für PC-Spieler vollständig. Während Intel bis dahin die PCs mit den leistungsfähigsten CPUs beliefert hatte, veröffentlichte AMD im September seinen Athlon-Prozessor. Wie wir heute wissen, konnte Intel keinen ernsthaften Konkurrenz-Chip gegen den Preis-Leistungs-Hammer von AMD aufbringen. Einen Monat vor dem Verkaufsstart des Chips testeten wir die aktuelle Produktpalette von Intel und stellten fest, dass Intel zwar die schnellste, aber auch teuerste CPU mit dem Intel Pentium III 600 auf dem Markt hatte. Damals mussten Hardware-Enthusiasten ganze 1.800 DM für das Leistungsmonster ausgeben. Für die preisbewussten Käufer war die abgespeckte Variante von Intel in Form des Celeron 500 eine gute Alternative. Der Chip war preisgünstig und ließ sich gut übertakten. Bei den Grafikkarten kündigte sich ebenso ein Wachwechsel an. Die bisher beliebten 3D-Beschleuniger mit dem Namen Voodoo bekamen bärenstarke Konkurrenz. Grafikkarten mit dem TNT2-Chip von Nvidia wurden unter den Spielern immer beliebter. Den Nachfolger der TNT-Serie kennen heute beinahe alle PC-Spieler: Er hört auf den Namen Geforce. In der Ausgabe vor zehn Jahren hatten wir zwei Grafikkarten im Test und die hier abgebildete AGP-V3800 Ultra Deluxe von Asus bekam von uns den PC-Games-Hardware-Award. Bei den Soundkarten blieb der Wachwechsel hingegen aus. 1999 dominierten Creatives Soundkarten ebenso wie heute. Getestet haben wir die anderen trotzdem und stellten fest: der Vortex2-Chip von Aureal ist gut, aber die Sound-Blaster-Live!-Karten bleiben an der Spitze. Kurz zusammengefasst: Im CPU- und Grafik-Sektor tat sich einiges, im Soundbereich nicht. ❑




▲ **TOMB RAIDER 3** | Eine drohende Indizierung führte auch bei diesem Spiel zu kleinen Veränderungen.

▼ **TUROK 2** | Ego-Shooter sollen eine ausschlaggebende Komponente für das Columbine-Massaker gewesen sein.



SCHON DAMALS EIN BRISANTES THEMA:

Gewalt und Computerspiele

Nach dem Amoklauf in der Columbine Highschool (Littleton, USA) im April 1999, bei dem zwei Jugendliche 15 ihrer Mitschüler kaltblütig erschossen, bekam die Gewalt in Videospielen eine neue Brisanz. Denn die Täter hatten nicht nur ein großes Faible für gewalttätige Filme, sondern auch für Computerspiele gleicher Art. Diese Tatsache entfachte eine zum Teil polemisch geführte Diskussion, sowohl in der Politik als auch in der fachfremden Presse. Der Ruf nach einem Verbot von gewalttättigen Spielen wurde laut. PC Games führte eine Umfrage durch, um zu erfahren, welche Meinung die Leser zum Thema Gewalt und Computerspiele haben. Diese Umfrage ergab, dass unsere Leser wenig von Indizierungen von Spielen hielten und beim Amoklauf von Littleton nicht den Faktor Spiele für ausschlaggebend erachteten. Der Umstand, dass Spieler beim Kauf lieber zum ungekürzten Original greifen, war schon damals nicht neu. Bereits 1999 waren für den deutschen Markt entschärfte Spiele eher alltäglich. In den eingedeutschten Varianten von Command & Conquer kämpften Cyborgs statt Menschen oder bei Tomb Raider 3 floss violettes Blut. Diese kleinen Tricks sind für Hersteller von Spielen natürlich sehr wichtig, da eine Indizierung sich schlecht auf die Vermarktung auswirkt. Unzensierte Spiele waren aber für über 80 Prozent unserer Leser die umständliche Anschaffung wert. Der Gewaltanteil von diesen spielte beim Kauf ohnehin nur eine geringe Rolle. Zu einem kompletten Verbot von gewalttätigen Spielen kam es nach 1999 bis jetzt nicht. Man denke nur an Spiele wie Worms 2. Hier schießen Würmer mit Waffen aufeinander. Nach der damaligen Definition eines Gewaltspiels wäre sogar dieses Spiel verboten worden. ❑



EINSTIEG | Zu Beginn einer Partie wirkt die eigene Siedlung noch klein.

AUFSCHWUNG | Mit zunehmender Spieldauer wächst die Siedlung weiter.

HOCHPHASE | Im weiteren Verlauf ersetzen Steinhäuser die alten Holzhütten.

MEISTERWERKE

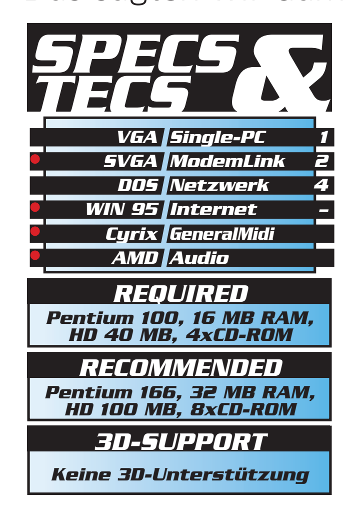
Anno 1602

Bis auf **Die Siedler 2** waren Aufbau- und Wirtschaftssimulationen in der Zeit vor **Anno 1602** meist sprödes Tabellenwerk für Menschen, die ein Faible für Zahlen hegen. Das hat sich mit **Anno 1602** grundlegend geändert. In der isometrischen Ansicht dürfen Sie Inseln besiedeln, Rohstoffe erschließen, ernten und zu besseren Waren verarbeiten. Anfangs müssen Sie mit Betrieben wie Forsthäusern, Fischerhütten und Schafzuchten auskommen. Nach und nach kommen Bäckereien, Kanonengießereien, Goldminen, Weingüter und Schulen hinzu. Bezahlt werden diese von den Erlösen aus dem Handel und aus Steuergeldern. Wer einen neuen Ableger seiner Siedlung gründet, sollte die Gegend analysieren, denn nicht jede Pflanze fühlt sich auf den Inseln gleich wohl. Auch sollte man wissen, wo sich Erz- und Goldvorkommen befinden, sonst geht der Wirtschaft schnell die Puste aus.

Die Gesellschaftsschichten in **Anno** gliedern sich in Pioniere, Siedler, Bürger, Kaufleute und Aristokraten. Ziel im Spiel ist es, dass wenigstens ein Untertan die jeweils nächste Gesellschaftsstufe erklimmt. Das klappt nur, wenn die Bewohner zufrieden und mit ausreichend Nahrungsmitteln versorgt sind. Zudem müssen Sie für den Aufstieg Gebäude wie Kirchen, Wirtshäuser oder Hochschulen errichten. Auch die Belieferung mit Luxusgütern wie Tabak ist nötig. Stockt der Nachschub, kann es zu Unruhen kommen. **Anno** hat es auf drei Ableger gebracht und sich bis jetzt über 5 Millionen Mal verkauft. ❑

PC GAMES 09/98 ÜBER ANNO 1602

Das sagten wir damals ...



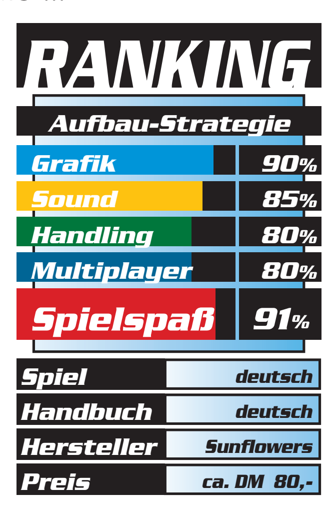
SPECS & TECS

VGA	Single-PC	1
SVGA	ModemLink	2
DOS	Netzwerk	4
WIN 95	Internet	-
Cyrix	GeneralMidi	
AMD	Audio	

REQUIRED
Pentium 100, 16 MB RAM, HD 40 MB, 4xCD-ROM

RECOMMENDED
Pentium 166, 32 MB RAM, HD 100 MB, 8xCD-ROM

3D-SUPPORT
Keine 3D-Unterstützung



RANKING

Aufbau-Strategie	
Grafik	90%
Sound	85%
Handling	80%
Multiplayer	80%
Spielspaß	91%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Sunflowers
Preis	ca. DM 80,-

... UND WIE SIEHT'S HEUTE AUS?

„Die Liebe zum Detail begeistert."

PC Games: Wie war dein erster Eindruck von Anno 1602?

Petra Fröhlich: „Ich kannte **Anno** aus vielen Vorab-Präsentationen schon recht gut und wusste, was auf mich zukommt. Mitte der 90er waren die Spielefans eher knackige Wirtschaftssimulationen wie den **Bundesliga Manager** oder **Patrizier** gewohnt – **Anno** war zwar auch komplex, sah aber viel besser aus, war erheblich einfacher zu bedienen und setzte den Spieler keinem unnötigen Stress aus."

PC Games: Ist bei dir die Suchtfalle zugeschnappt? Wenn ja, nach wie vielen Minuten?

Petra Fröhlich: „Das ging verdammt schnell, weil zumindest die Basisfunktionen quasi selbsterklärend waren und man Erfolgserlebnisse am laufenden Band einfuhr."

PC Games: **Anno 1602** verzichtete fast völlig auf Gewalt. Wie hat sich das auf die eigene Spielweise ausgewirkt?

Petra Fröhlich: „**Anno** beruht ja auf mehreren Säulen, darunter Entdeckung, Handel und Diplomatie. Jenseits der Seekämpfe fühlte sich der Militär-Part wie ein Anhängsel an, der deutlich abfiel. Das konnte man daran ablesen, dass die ‚Produktion' und der Unterhalt von Soldaten und Militärgebäuden stets extrem teuer und aufwendig war – als Spieler ging man diesen Elementen weitestgehend aus dem Weg, und das war sicher auch so von den Entwicklern beabsichtigt."

Petra Fröhlich hat seinerzeit **Anno 1602** ausgiebig getestet.



PC Games: **Anno** galt als Grafik-Highlight. Wie hast du das damals empfunden?

Petra Fröhlich: „Seit jeher unterscheidet sich die **Anno**-Serie – egal ob **1602**, **1503**, **1701** oder jetzt **1404** – durch ihre verschwenderische Liebe zum Detail von allen anderen Aufbauspielen. Der Aufwand, der hinter den Kulissen für die Recherche und das Ausarbeiten jedes noch so kleinen Dachziegels betrieben wurde, hat mich stets beeindruckt."

FAKTOR NATUR

Geldquelle und Katastrophenbringer

Meist nutzte man die Natur zu seinen Gunsten für die Feldwirtschaft und die Rohstoffgewinnung. Manchmal schlug Mutter Natur aber erbarmungslos zurück: Vulkane legten Siedlungsteile mitunter in Schutt und Asche.



PLANTAGE | Richtig genutzt versorgten solche Plantagen die Bevölkerung mit Nahrung.



INFERNO | Ein Vulkanausbruch sah zwar spektakulär aus, warf die Wirtschaft aber stark zurück.

HANDELSWEGE

Routenplaner für den reibungslosen Handel

Auf der einen Insel stapeln sich die Waren, während sie auf der Hauptinsel dringend benötigt werden. Anfangs sorgte das für einigen Frust. Mit den Handelsrouten ließ sich dieses Problem elegant lösen.

Handelsrouten sorgten wegen der wechselnden Nachfrage nach Gütern zu Beginn des Spiels für einigen Frust. Sollten diese Schiffsrouten doch den reibungslosen Warenfluss von Insel A nach B und somit die Versorgung der Untertanen gewährleisten. Aber hatte man erst einmal begriffen, wie die automatischen Reiserouten funktionieren, gehörten sie zu den praktischsten Funktionen, die Anno 1602 zu bieten hatte.

Sollten zum Beispiel 20 Tonnen Rum, Kakao und Stoffe andauernd von der Zuckerrohrinsel mit Zwischenstopp an der Stoff-Insel zur Hauptinsel geschafft werden, wählte man einfach im Schiffsmenü die Menge der Ware und den Typ aus und gab sowohl den Startpunkt als auch den Zielhafen inklusive der jeweiligen Zwischenstationen an. Nach einem weiteren Klick auf das Autoroute-Symbol setzte sich das Frachtschiff in Bewegung und pendelte zwischen den einzelnen Zielen hin und her und brachte die Waren dorthin, wo sie gebraucht wurden. Einziges Manko: Das Spiel informierte einen nie darüber, ob eine einmal angelegte Handelsroute bei Änderung von Angebot und Nachfrage überhaupt noch sinnvoll war. Gerade später im Spiel tuckerten deshalb viele Schiffe sinnlos umher und banden so an anderer Stelle dringend benötigtes Kapital. ❑



NAVIGATION | Einmal angelegt, erwiesen sich Handelsrouten als komfortables Feature zur Gewinnmaximierung.

HERAUSFORDERUNGEN

Die Gefahr hat viele Gesichter – auch in Anno 1602

Der Aufbau-Strategie-Titel ließ sich gänzlich ohne die Anwendung von Gewalt spielen. Dennoch lauerten einige Gefahren auf die Untertanen, die auf engem Raum zusammenleben mussten.



SEUCHEN | Die Pest konnte Wirtschaftskreisläufe in einer Stadt ziemlich ausbremsen.



ROTER HAHN | Mit dem Feuer war nicht zu spaßen. Schnell sprangen die Flammen von Haus zu Haus.

WUSSTEN SIE ...?

Anno 1602 gehört zu den erfolgreichsten Spielen aus Deutschland. Wir werfen für Sie einen Blick hinter die Kulissen der Anno-Entwicklung.

- **Spontan entwickelt.** Anno 1602 sollte eigentlich eine klassische Handelssimulation mit vielen Tabellen und 2D-Handelskarten werden. Erst als man mit Landkarten in isometrischer Ansicht ein wenig experimentiert habe, sei die Idee gekommen, die nüchterne und sachliche 2D-Optik zu ersetzen, sagt Anno-Erfinder Wilfried Reiter. „Das war einfach lustiger und spannender, in dieser Ansicht zu spielen", erinnert sich der Entwickler.

- **Kleines Team:** Hinter Anno 1602 steckt ein sehr kleines Entwicklerteam. Laut Wilfried Reiter haben bei Max Design gerade einmal sechs Mitarbeiter das Spiel auf die Beine gestellt. So hat man für die Optik von Anno 1602 nur einen Grafiker benötigt. Zum Vergleich: An Anno 1404, dem vierten Teil der Serie, hat ein über 100 Mann starkes Team gearbeitet.

- **Spätzünder:** Erst nachdem Anno 1602 in der Fachpresse Spitzenwertungen abgesahnt hatte und der Verkauf vielversprechend angelaufen war, änderte Publisher Sunflowers seine Vermarktungsstrategie. Ursprünglich hatte man nicht vor, eine große Werbekampagne für das Aufbau-Strategie-Spiel zu fahren. Angesichts des positiven Echos legte man dann jedoch ordentlich nach. Mit Werbetafeln und Plakaten in Großstädten, mehrseitigen Anzeigenstrecken in Fachmagazinen und sogar Werbespots im Fernsehen machte Sunflowers großes Tamtam für das Spiel. Der Aufwand hat sich – im Nachhinein gesehen – bezahlt gemacht. Anno 1602 verkaufte sich nach Angaben des Publishers gut 2,2 Millionen Mal.

- **Kreative Pause?** Das Jahr 2004 markierte den Umbruch für das Entwickler-Studio Max Design. Nach vier Jahren Entwicklungsarbeit am Nachfolger zu Anno 1602 wollte man sich neu orientieren. Die Belegschaft wurde bis auf die drei Geschäftsführer aufgelöst; man verordnete sich eine Schaffenspause, um Abstand zu Anno zu bekommen. Zwar wurde 2006 die Firma unter dem Namen Red Monkeys neu gegründet, um ein Online-Rollenspiel zu entwickeln, doch Details zu dem Spiel sind bis heute nicht bekannt.

Ab-16-DVD:

Seite 1:
Vollversion
Red Faction 2

Client
Battlefield Heroes[1]

Demo
Tales of Monkey Island:
Launch of the Screaming Narwhal

Extras
Test 24-Zoll-LCDs Blickwinkel-Bilder
Empire: Total War - Soundtrack

Update
Armed Assault 2 v1.02 (d)

Seite 2:
Demo
Anno 1404

Videos
Battlefield Heroes
Blood Bowl
Borderlands
Divinity 2: Die Grundlagen
Divinity 2: Die Stärken
Divinity 2: Die Schwächen
Dragon Age
Interview: John Carmack
Left 4 Dead 2
Mafia 2
Meisterwerke: **Anno 1602**
Overlord 2
RAGE
Red Faction 2
Rossis Welt
Sacred 2: Ice & Blood
Tales of Monkey Island
Trine
Venetica

Mods & Maps
Großes **Arma 2**-Special mit über 25 Karten und Modifikationen
Crysis
- Souleon Storm
Half-Life 2
- Calamity
- Curse Episodes
Unreal Tournament 3
- Archasis 2
- Community Bonus Pack 3
- Biggz: The Exterminator
- The Ball

Ab-18-DVD:

Seite 1:
Vollversion
Red Faction 2

Client
Battlefield Heroes[1]

Demo
Tales of Monkey Island:
Launch of the Screaming Narwhal

Extras
Test 24-Zoll-LCDs Blickwinkel-Bilder
Empire: Total War - Soundtrack

Update
Armed Assault 2 v1.02 (d)

Seite 2:
Demo
Anno 1404

Videos
Battlefield Heroes
Blood Bowl
Borderlands
Divinity 2: Die Grundlagen
Divinity 2: Die Stärken
Divinity 2: Die Schwächen
Dragon Age
Interview: John Carmack
Left 4 Dead 2
Mafia 2
Meisterwerke: **Anno 1602**
Overlord 2
RAGE
Red Faction 2
Rossis Welt
Sacred 2: Ice & Blood
Tales of Monkey Island
Trine
Venetica

Mods & Maps
Großes **Arma 2**-Special mit über 25 Karten und Modifikationen
Crysis
- Souleon Storm
Half-Life 2
- Calamity
- Curse Episodes
Unreal Tournament 3
- Archasis 2
- Community Bonus Pack 3
- Biggz: The Exterminator
- The Ball

[1] Inklusive Battlefield-Punkte. Nähere Informationen ab Seite 7.

Vollversion: Red Faction 2

Systemvoraussetzungen:
- CPU mit 500 MHz
- 128 MB RAM
- 1,4 GB freier Festplattenspeicher
- Windows XP/Vista

Top-Client: Battlefield Heroes[1]

Systemvoraussetzungen:
- Intel Pentium 4/AMD Athlon 1 GHz
- 512 MB RAM (Windows Vista: 1 GB)
- 1 GB freier Festplattenspeicher
- Windows XP/Vista

Top-Video-Special: Divinity 2: Ego Draconis

In unseren ausführlichen Test-Videos zu Divinity 2: Ego Draconis analysieren wir die Stärken und Schwächen des actionreichen Rollenspiels.

PC Games – Wissen, was gespielt wird

PC Games 09/09

Vollversion: Red Faction 2

DVD – COMPUTEC MEDIA

PC Games – Wissen, was gespielt wird

Heft im Heft: Alles zur deutschen Spielemesse! GAMESCOM GUIDE

MIT VOLLVERSION AUF DVD

RED FACTION 2
Brachialer Ego-Shooter
Mehr Infos auf Seite 6!

VIDEOS Divinity 2 • Left 4 Dead 2 Mafia 2 • Borderlands • Venetica
DEMOS Anno 1404 Tales of Monkey Island
MODS Arma 2 • Half-Life 2 Unreal Tournament 3 • Crysis

VON ID SOFTWARE
RAGE
Shooter mit Wahnsinns-Grafik + John Carmack im Interview!

BATTLEFIELD HEROES
Gratis: Multiplayer-Hit auf unserer Heft-DVD
+ CODE IM WERT VON €5,50

ENTHÜLLT
COMMAND & CONQUER 4
Strategie + Rollenspiel: So geht die Serie weiter!

TOP-VORSCHAU
DRAGON AGE
Alles zu den Bossen und den Dungeons + so spielt es sich!

USK ab 16 freigegeben

09/09 | € 5,50
4 191278 205504 09

Österreich € 6,20; Schweiz sfr 11,00; Dänemark dkr 55,00; Griechenland, Italien, Frankreich, Spanien, Portugal € 7,50; Holland, Belgien, Luxemburg € 6,50

SCHRITT FÜR SCHRITT

Eine Schere, ein CD- bzw. DVD-Case und zwei Minuten Zeit – fertig ist die PC-Games-Hülle.



DVD-HÜLLE | Für DVD-Trays (wie sie für PC-Spiele verwendet werden) schneiden Sie das Einlegeblatt auf der Rückseite aus und schieben es unter die Folie – voilà!



CD-HÜLLE – SCHRITT 1 | Für Benutzer von Jewel-Cases sind die beiden Einleger auf dieser Seite vorgesehen. Das ausgeschnittene Titelblatt schieben Sie unter den Klarsicht-Deckel.



CD-HÜLLE – SCHRITT 2 | Entfernen Sie die Kunststoff-Halterung im Inneren und legen Sie das Inhaltsverzeichnis hinein. Halterung wieder eindrücken – fertig!





PC Games 09/09

Vollversion:
- Red Faction 2

Top-Client:
- Battlefield Heroes

Top-Demos:
- Anno 1404
- Tales of Monkey Island: Launch of the Screaming Narwhal

Top-Videos:
- Divinity-2-Special
- Dragon Age
- Interview: John Carmack
- Left 4 Dead 2
- RAGE
- Rossis Welt

Mod-Special:
- Arma 2

UMTAUSCH-COUPON

Name   Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Fehlerbeschreibung

Nr. der Ausgabe: 09/09

☐ PC Games DVD

Ein Umtausch ist nur gegen den Original-Coupon möglich

Bitte senden Sie den Umtausch-Coupon an folgende Adresse:
COMPUTEC MEDIA AG,
Reklamation
Dr.-Mack-Str. 77
90762 Fürth

Im nächsten Heft

❑ Vorschau

Starcraft 2



Wir haben für Sie Blizzard im kalifornischen Irvine besucht, um den kommenden Strategieknaller ausführlich zu zocken. Freuen Sie sich auf unseren Reisebericht!

❑ Test

Wolfenstein | Wie schneidet der kontroverse Shooter auf dem PCG-Prüfstand ab?

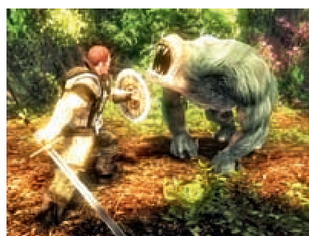


❑ Test

Batman: Arkham Asylum | Klasse Superhelden-Action mit dem schwarzen Ritter.

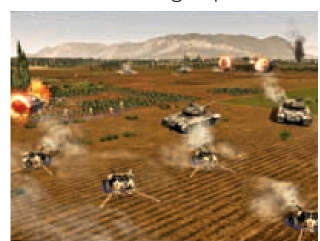
❑ Vorschau

Risen | Ausführlicher Spielbericht anhand einer fast fertigen Version.



❑ Vorschau

R.U.S.E. | Angespielt: Die nächste Generation der Echtzeit-Strategiespiele?



PC Games 10/09 erscheint am 26. August!

Vorab-Infos ab 22. August auf www.pcgames.de



COMPUTEC MEDIA

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag: Computec Media AG
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
Telefon: +49 911 2872-100
Telefax: +49 911 2872-200
redaktion@pcgames.de
www.pcgames.de

Vorstand: Albrecht Hengstenberg (Vorsitzender), Rainer Rosenbusch

Objektleitung Games Group: Petra Fröhlich
Redaktionsleiter (V.i.S.d.P.): Thorsten Küchler (tk), verantwortlich für den redaktionellen Inhalt. Adresse siehe Verlagsanschrift
Stellv. Redaktionsleiter: Wolfgang Fischer (wf)
Chef vom Dienst: Stefan Weiß (sw)
Redaktion (Print): Alexander Bohnsack (abs), Marc Brehme (mb), Lukasz Ciszweski (lc), Alexander Frank (af), Robert Horn (rh), Jürgen Krauß (jk), Sascha Lohmüller (sl), Toni Opl (to), Manfred Reichl (mr), Christian Schlütter (cs), Felix Schütz (fs), Christoph Schuster (cps), Sebastian Weber (sw)
Mitarbeiter dieser Ausgabe: Andreas Bertits (ab), Christian Schönlein (csl), Ralph Wollner (rw)

Trainees: Stefan Dworschak (sd) Sandra Friedrichs (sf), Florian Hamburger (flh), Frank Hansen (fh), Pascal Hartmann (ph), Tobias Kujawa (ku), Lukas Löhr (lul), Matti Sandqvist (ms)

Redaktion (Videos): Dominik Schmitt, Stefanie Schetter
Redaktionsassistenz: Kristina Haake

Redaktion Hardware: Thilo Bayer (Ltg.), Christian Gögelein, Marco Albert, Lars Craemer, Daniel Möllendorf, Manuel Schulz, Carsten Spille, Uwe Steglich, Frank Stöwer, Daniel Waadt

Textchefs: Claudia Brose, Margit Koch-Weiß
Lektorat: Margit Koch-Weiß (Ltg.), Claudia Brose, Heidi Schmidt, Birgit Bauer
Layout: Sebastian Bienert, Silke Engler, Philipp Heide, Anne-Marie Kandler
Bildredaktion: Albert Kraus (Ltg.), Tobias Zellerhoff
Titelgestaltung: Silke Engler
Audio + Video Production: Jürgen Melzer (Ltg.), Alexander Wadenstorfer, Christine Alt, Bernd Boomgarden, Thomas Dziewiszek, Irina Hutzler, Daniel Kunoth, Michael Neubig, Michael Schraut, Jasmin Sen
Verlagsleiter: Hans Ippisch
Vertriebskoordination: Sabine Eckl-Thurl
Marketing: Anke Moldenhauer (Ltg.), Jeanette Haag, Christina Seifferth, Basak Uyan
Produktionsleitung: Martin Closmann, Jörg Gleichmar

www.pcgames.de

Leiter Neue Medien: Justin Stolzenberg
Chefredakteur Online: Florian Stangl
Redaktion: Sebastian Thöing, Thomas Wilke
Freie Mitarbeiter: Frank Moers
Projektleitung & Konzeption: Florian Stangl, Markus Wollny
Programmierung: Marc Polatschek, René Giering, Aykut Arik, Alex Holtmann, Tobias Hartlehnert, Barbara Heller
Webdesign: Tony von Biedenfeld, Emanuel Popa

Anzeigen: CMS Media Services GmbH, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
Anzeigenleitung: Gunnar Obermeier, verantwortlich für den Anzeigenteil. Adresse siehe Verlagsanschrift
Anzeigenberatung
René Behme: Tel. +49 911 2872-152; rene.behme@computec.de
Brigitta Asmus: Tel. +49 911 2872-345; brigitta.asmus@computec.de
Wolfgang Menne: Tel. +49 911 2872-144; wolfgang.menne@computec.de
Ronny Münstermann: Tel. +49 911 2872-251; ronny.muenstermann@computec.de
Peter Elstner: Tel. +49 911 2872-252; peter.elstner@computec.de
Bernhard Nusser: Tel. +49 911 2872-254; bernhard.nusser@computec.de
Gregor Hansen: Tel. +49 221 2716-257; gregor.hansen@computec.de

Anzeigendisposition: anzeigen@computec.de
Anzeigenberatung Online: InteractiveMedia CCSP GmbH, T-Online-Allee 1, 64295 Darmstadt, Tel. +49 (6151) / 5002-100, Fax +49 (6151) / 5002-101, Mail info@interactivemedia.net
Datenübertragung: via E-Mail: anzeigen@computec.de
Es gelten die Mediadaten Nr. 22 vom 01.01.2009

AWA ACTA: PC Games wird in den AWA- und ACTA-Studien geführt. Ermittelte Reichweite: 0,95 Mio. Leser

Abonnement
Abo-Service Inland/Ausland, Telefon: +49 89 20959125, Fax: +49 89 20028-111
E-Mail: computec@csj.de, Online: http://abo.pcgames.de
Postadresse: COMPUTEC Media AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München
Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: PC Games DVD 61,00 EUR, PC Games Extended 63,00 EUR
Österreich: PC Games DVD 68,20 EUR, PC Games Extended 71,00 EUR
Übrige Länder: PC Games DVD 73,00 EUR, PC Games Extended 75,00 EUR

ISSN/Vertriebskennzeichen
PC Games DVD: ZKZ 12782 ISSN 0947-7810
PC Games Magazin: ZKZ 62134



Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V. (IVW). Berlin.

Vertrieb: DPV Network GmbH, Postfach 570 412, 22773 Hamburg, Internet: www.dpv-network.de
Druck: RR Donnelley Europe, ul. Obroncow Modlina 11, 30-733 Krakau, Polen



Marquard Media
Deutschsprachige Titel: SFT, WIDESCREEN-VISION, PC GAMES, PC GAMES HARDWARE, PC ACTION, N-ZONE, X3, WII PLAYER, GAMES AND MORE, KIDS ZONE, BUFFED, KIDS GAMER, GAMES AKTUELL, PLAY 3, COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, MAXIM, MAXIM FASHION, CELEBRITY STYLE
Internationale Zeitschriften: Polen: COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, PLAYBOY, CKM, VOYAGE, OLIVIA. PANI DOMU EKSTRA, PANI DOMU POLECA, SEKRETY SERCA, CIENIE BLASKI
Ungarn: JOY, SHAPE, ÉVA, IN STYLE, FITT MAMA, JOY CELEBRITY, PLAYBOY, CKM, PLAYBOY EXCLUSIVE, DESIGN ROOM